NBA® JAM™ T.E.™ DOS CD TECHNICAL SUPPLEMENT

If you are experiencing any problems with NBA® JAM™ T.E.,™ please take some time to read this technical supplement before calling our technical support number.

COPY PROTECTION

We have implemented a copy protection scheme for NBA® JAM™ T.E.™. You MUST have the NBA® JAM™ T.E.™ CD-ROM in your CD-ROM drive in order for your game to run. The program will not allow access to the game unless the CD-ROM is in your drive. You will need to have the CD-ROM in your drive to take full advantage of the music files and full motion video. This holds true regardless of whether you have performed a full or partial installation. Removing the CD-ROM during gameplay will cause the game to crash.

MEMORY MANAGEMENT

NBA® JAM™ T.E.™ was thoroughly tested before its release. If you are having problems with NBA® JAM™ T.E.,™ they are most likely related to how your memory is allocated. Outlined below are some procedures for configuring your computer's memory.

Most personal computers are shipped from the factory with the memory configured to run productivity software. Entertainment software frequently requires a more robust memory configuration. For NBA® JAM™ T.E.™ to function properly, we recommend that MS-DOS have a total of about 430K of conventional memory available. The more conventional memory you have in your PC the merrier, but we have had success in running NBA® JAM™ T.E.™ at this setting. You will also need at least 6144K of extended memory. You can check the amount of memory you have by typing MEM [enter] at the DOS prompt (C:\>). The number after "Largest executable program size" is the amount of memory you currently have.

If you are experiencing any type of memory error (i.e. memory allocation, fatal errors, etc.), please execute the following instructions:

- If you are using MS-DOS 6.2 or higher, you can solve your memory problems by rebooting the computer and pressing the F8 key when the screen displays "STARTING MS-DOS". DOS will ask you to confirm all of the drivers that need to be loaded and processed in your CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT files. If you are uncertain as to which drivers should be loaded, refer to the CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT file examples in this supplement and/or to your hardware manuals. Note: you may also use a DOS boot disk to simplify the NBA® JAM™ T.E.™ start up process. Refer to the next section.

DOS BOOT DISK INSTRUCTIONS

Using a DOS boot disk allows you to free up more memory without altering the CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT files on your hard drive. Booting your computer from a DOS disk does not prohibit you from accessing your hard drive, it simply provides you with another method of configuring your memory.

After you create a DOS boot disk, you will copy your CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT files onto the boot disk and modify these copies. Use this method to avoid altering the CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT files on your hard drive, which might affect your memory configuration for running other applications.

WARNING: If you are unsure about how to create a boot disk or feel anything less than 100% confident about doing so, please do not undertake this without assistance. Please refer to our Technical Support number if you need assistance.

If you are using MS-DOS 5.0 or if you have device drivers that need to be loaded (i.e. soundcard, CD-ROM, the HIMEM.SYS driver for upper memory, etc.), then you will need to create a boot disk. Your goal is to have more than 430K of conventional memory available. [Once you have created your boot disk and rebooted your computer, to check how much memory is available, type MEM [enter] at the DOS prompt (C:\>).]

1. In order to create a boot disk, you will need a blank formatted disk for your A:\> drive. Please remember to back up your startup files (AUTOEXEC.BAT&CONFIG.SYS) before undertaking the proposed changes. Your hard drive will not operate properly without these files. If your computer starts up automatically with another program (i.e. Windows, dosshell, etc.) you will have to exit from this program. After doing so, you should see the following prompt: C:\>
2. Insert the blank formatted diskette in the A drive and at the C:\> prompt, type SYS A: [enter] The screen should display SYSTEM TRANSFERRED. Remember: It is very important that you use the A:\> drive for the boot disk. Booting from the B:\> drive will not work.
3. Type: COPY C:\CONFIG.SYS A: [enter]
The screen should read: 1 file copied.
Type: COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: [enter]
The screen should read: 1 file copied.
4. Now we have to edit your startup files (CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT) on the boot disk in order for the boot disk to work. To simplify this process, you may wish to make a printout of your current startup files. You may then use your printout of the startup files as a reference sheet.
You will need to remove any extraneous drivers and TSR/memory resident programs; i.e. mouse drivers, anti-virus TSRs, disk caching programs, etc. DO NOT use SPEED DRIVE by Symantec. This may cause problems when running the game.
5. Switch over to the A:\> drive by typing A: [enter]
Type EDIT A:\CONFIG.SYS [enter]
The contents of your CONFIG.SYS file should appear on your screen.
The CD-ROM driver, located in the CONFIG.SYS file, will normally contain the driver name (i.e. SBCD.SYS, SLCD.SYS, CDMKE.SYS, CDRVR.SYS, etc.) followed by the device name of your CD-ROM (i.e. /D:MSCD001, SLCD000). Please exclude the mouse driver, SETVER.EXE, SMARTDRV.EXE and the windows' IFSHLP.SYS drivers.

Below is an example of what an ideal NBA® JAM™ T.E.™ CONFIG.SYS file looks like:
[CONFIG.SYS]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\SLCD.SYS /D:SLCD000 /F:1 /N:1 (your CD-ROM driver should look similar to this)
FILES=40
BUFFERS=20,0
STACKS=9,256
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=???????????? (Certain soundcards require a line in the CONFIG.SYS. If you are uncertain as to whether or not you require this line , please refer to your soundcard manuals, your original CONFIG.SYS or the manufacturer for further details)

NOTE: While it is important that your file have the same basic line headings, (i.e., DEVICE=C:\???????), the particular configuration will vary for each computer.

6. You should delete and/or add whatever lines are needed to conform to this example. When you are finished making the necessary changes, you may save the file and exit by pressing the Alt + F keys to pull down the file menu, then type X to exit and Y to save.
7. Now you need to edit your AUTOEXEC.BAT files as well. To do so, type:
   EDIT A:\AUTOEXEC.BAT [enter]
   The contents of your AUTOEXEC.BAT file should appear on your screen.
   The soundcard settings, in the AUTOEXEC.BAT file, will usually contain the line SET BLASTER=A??? I? D? T?, where "?" is the number your particular computer uses (refer to the printout of your own startup files).
   Below is an example of what an ideal NBA® JAM™ T.E.™ AUTOEXEC.BAT file looks like:
   [AUTOEXEC.BAT]
   PATH=C:\DOS
   SET TEMP=C:\DOS
   SET BLASTER=A220 I5 D1 T1(your soundcard setting should look similar to this one)
   C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:SLCD000 (your MSCDEX line should look similar to this one)
   CD \ACCLAIM\JAMTE (or whichevery directory you have installed 'JAM' into) JAM
8. You should delete and/or add whatever lines are needed to conform to this example. After you are finished, you may save the file and exit by pressing the Alt + F keys to pull down the file menu, then typing X to exit and Y to save.

Congratulations, you have just made a DOS boot disk. To use it, just reboot the computer by pressing Ctrl+Alt+Delete. Leave the disk in drive A. You should now have your memory correctly configured to play NBA® JAM™ T.E.™

TROUBLESHOOTING

COMMON QUESTIONS

Q: My joystick is not working with NBA® JAM™ T.E.™ What should I do?

A: Due to the several varieties of PC configurations, many conflicts can arise. The first thing to do is to determine where your joystick is connected. Then you must refer to your hardware manuals to make sure that the jumper settings for the joystick port is set to ON or ENABLED.

NOTE: There can only be one designated gameport for your computer. Make sure that all the other gameports are turned OFF.

Another possible solution is to adjust the speed of your gameport. We find that increasing the setting usually gives better results. Consult your gamecard and/or soundcard manuals for instructions on how to do so. Your gameport speed setting may be a physical adjustment or it could be software configurable.

As a last resort, you can delete the file, "FRONTEND.DAT" in the JAMT.E. directory. Deleting this file may help to fix your joystick problems.

Q: I have a 100% compatible sound card, but I'm not getting any sound. I don't get it!

A: If your sound card is not listed on the box, but is 100% compatible with one of the cards listed, it may have to be put into Sound Blaster emulation mode. Please consult your sound card manual for more information. Also, make certain that there are no IRQ conflicts with the sound card. The digital speech in the game will not be able to play if such a conflict is present. Run the SETSOUND program located in your JAMT.E\AUDIO directory. Make sure that after you configure the soundcard, the program verifies that the soundcard was configured successfully.

Note: The MIDI settings do not have to be configured as this game does not utilitize MIDI.

Q: I do not hear any music. Should there be any?

A: Yes, NBA® JAM™ T.E.™ has "Red Book Audio." This means that in order for you to hear the music, you must have an audio "red book" cable connection from your CD-ROM drive to your soundcard. These cables can be purchased at your local computer/software store. An alternative would be to plug a cable from your CD-ROM drive's headphone jack into the LINE-IN input on the soundcard.

If you still do not hear any music, most soundcards include mixer programs that enable you to adjust the volume levels (refer to your soundcard documentation). Run this program and make sure that the appropriate audio outputs are set to audible levels.

Q: NBA® JAM™ T.E.™ occasionally locks up. What can I do to alleviate this problem?

A: You may be loading other software that is not compatible with NBA® JAM™ T.E.™. Try running the system from a boot disk. Or, you may not be meeting all the system requirements. Please take note of the requirements listed on the box. You will not be able to play the game unless you meet the minimum requirements. Make sure that all the drivers in your system are up to date.

You can also try to change the drivers for your soundcard by running SETSOUND.EXE in the JAMTE\AUDIO directory. Using an incorrect driver will crash the game.

Note for Ensoniq Soundscape/Reveal SFX32 users: If you are having problems configuring your soundcard, try choosing the "Creative Labs Sound Blaster and 100 % compatibles" driver in the SETSOUND screen. Make sure that the soundcard has been put in FM emulation mode.

NBA® JAM™ T.E.™ is not compatible with the IBM Blue Lightning processor. This processor will cause the game to freeze.

Q: The game is running slowly on my system. How can I speed it up?

A: If NBA® JAM™ T.E.™ is running slowly on your system:

- Proceed to the options screen. In the Special Features option screen, increase the juice mode to 4X. In the Game Options screen, you can decrease the overall size of the players down to 60%. Doing so will considerably increase the overall speed of the gameplay.
- Perform a full installation as opposed to a partial installation.
- Disable the sound effects by using the setsound.exe program.
- Make sure that you have at least 256Kb of cache.
- Try using a boot disk to free up some memory.

Q: The game crashes when I play NBA® JAM™ T.E.™ through Windows 95. Help!!

A: If the game is crashing in Windows 95, we recommend that you exit Windows 95 in order to play the game. You can do this in two ways:

1. If you are already in Windows 95, click on the START button and SHUTDOWN the computer. Select "Restart Computer in MS-DOS mode." This should bring you to the MS-DOS prompt (C:\>). Type the name of the directory in which NBA® JAM™ T.E.™ is installed and press ENTER. Then type 'JAM' to run the game.
2. As the computer is "booting up", press the F8 key at the "Starting Windows 95" prompt. Choose the "Command Prompt Only" option in the menu. At the DOS prompt (C:\>), run the file DOSSTART.BAT in the Windows directory to enable the CD-ROM drive. Type the name of the directory in which NBA® JAM™ T.E.™ is installed and press ENTER. Then type 'JAM' to run the game.

To run the game within Windows 95:

1. Click on the Start button, located at the bottom left hand corner.
2. Bring the cursor to the Programs menu.
3. Select MS-DOS prompt from this menu.
4. Switch to the directory where NBA® JAM™ T.E.™ is installed. (i.e. C:\ACCLAIM\JAMTE)
5. Type 'JAM' to run the game.

Q: Why does the game crash when I play NBA® JAM™ T.E.™ through MS Windows 3.1 Windows NT, IBM OS/2 ?

A: Multi-tasking environments can conflict with NBA® JAM™ T.E.™ in their use of memory and other system resources. We recommend playing NBA® JAM™ T.E.™ directly from DOS and not through any other operating environment.

Q: The game plays fine until it reaches half-time. Then it crashes. Why?

A: You may be running SMARTDRV. Make sure that you remove SMARTDRV from your AUTOEXEC.BAT or you can opt to create a boot disk. See instructions on page 1 of the Technical Supplement. In addition, you may have a video card with less than 1MB of memory. This game requires at least a 1MB SVGA graphics adapter in order to play the full motion video.

For a quick workaround, you can turn FMV off in the Special Options screen to avoid crashing at half-time.

Q: When I run the JAM.COM file, I get an error similar to "Fatal Error Code 2... Thanks for playing NBA® JAM™ T.E.™"

A: This usually happens when your video card has less than 1MB of memory or your computer possesses less than 8MB of RAM. Setting up an incorrect sound card driver in the setsound program will also produce this error.

Q: When I run NBA® JAM™ T.E.™ I get an error message: " Not Ready Reading Drive A." What should I do?

A: If you receive this message, make sure that the NBA® JAM™ T.E.™ CD-ROM is located in the CD-ROM drive and that the CD-ROM drive is working. When all else fails, reinstall the product.

ACCLAIM TECHNICAL SUPPORT

PHONE SUPPORT

Acclaim's Technical Support Department can be reached at 0171-344-5029

If, after reviewing this technical supplement, you are still experiencing problems with NBA® JAM™ T.E.™, please read this section and call us. We have a staff of technicians ready to assist you with any problems you may have. PCs today can have many different hardware and software combinations. Because of this, we may need to refer you to a computer company, hardware manufacturer, or system software publisher in order to properly configure your system. When you do call us, please try to be near your computer. It would be very helpful to have access to a fax machine. Please have the following information ready:

- A listing of your computer type and hardware contents.
- The DOS version and the type, if any, of disk compression software. (i.e. Stacker, DoubleSpace, Superstor, etc..)
- The contents of your CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT files.
- The contents of the MEM statement. This command displays the current amount of available memory.
- The EXACT error message displayed (if any).
- The brand of sound card, the IRQ, I/O address and DMA setting of that card. (You can find this information in the AUTOEXEC.BAT. Just type:
  EDIT AUTOEXEC.BAT [enter].)
  You should notice a line that looks like this:
  SET BLASTER=A220 I5 D1 T6
  The number following the "A" is the sound card's address, "I" is the interrupt, and "D" is the DMA.

TECHNISCHES BEGLEITHEFT ZU NBA® JAM™ T.E.™ DOS CD-ROM

Wenn beim Betreiben von NBA® JAM™ T.E.™ Probleme auftreten, nimm Dir bitte die Zeit, dieses technische Begleitheft zu lesen, bevor Du unseren Kundendienst anrufst.

KOPIERSCHUTZ

NBA® JAM™ T.E.™ enthält einen Kopierschutz. Zum Betreiben des Spiels **muß** sich die NBA® JAM™ T.E.™-CD in Deinem CD-ROM-Laufwerk befinden. Das Programm wird Dir keinen Zugriff auf das Spiel erlauben, solange sich die CD-ROM nicht in Deinem Laufwerk befindet. Du brauchst die CD-ROM im Laufwerk, um die Musikdateien und Videosequenzen zu betreiben. Dies ist grundsätzlich der Fall, unabhängig davon, ob Du das Spiel vollständig oder nur teilweise installiert hast. Wenn die CD-ROM während des Spiel entfernt wird, stürzt das Spiel ab.

SPEICHERVERWALTUNG

NBA® JAM™ T.E.™ wurde vor der Veröffentlichung gründlich getestet. Falls beim Betreiben von NBA® JAM™ T.E.™ Probleme auftreten, liegt das wahrscheinlich an Deiner Speicherzuteilung. Lese bitte den folgenden Abschnitt, bevor Du den Speicher Deines Computers konfigurierst.

PCs verlassen den Hersteller in der Regel mit einer für den Betrieb von Anwendersoftware eingerichteten Speicherkonfiguration. Unterhaltungssoftware benötigt eine robustere Speicherkonfiguration. Wir empfehlen daher, zum Betrieb von NBA® JAM™ T.E.™ unter MS-DOS mindestens 430 KB Hauptspeicher zur Verfügung zu stellen. Je mehr Hauptspeicherkapazität verfügbar ist, desto besser ist es natürlich, aber wir haben mit dieser Einstellung für NBA® JAM™ T.E.™ gute Erfahrungen gemacht. Zusätzlich benötigst Du mindestens 6144KB Erweiterungsspeicher. Du prüfst, wieviel Speicherplatz zur Verfügung steht, indem Du hinter dem DOS-Systemzeichen **(C:\>) MEM** eingibst und die Eingabetaste betätigst. Die Zahl hinter der Zeile "Largest executable program size" (Maximale Größe für ausführbares Programm) zeigt den zur Zeit verfügbaren Speicherplatz.

Falls Speicherfehler auftreten (z.B. "Memory allocation", "Fatal errors" u.s.w.), richte Dich bitte nach der folgenden Anleitung:

• Wenn Du **MS-DOS 6.2** oder eine höhere Version verwendest, löst Du die Speicherprobleme Deines Computers, indem Du ihn erneut startest und die Funktionstaste **F8** betätigst, sobald die Zeile "STARTE **MS-DOS** ..." auf dem Bildschirm erscheint. DOS wird Dich auffordern, die für Deine **CONFIG.SYS**- und **AUTOEXEC.BAT**-Dateien gewünschten Treiber zu bestätigen. Wenn Du nicht sicher bist, welche Treiber Du laden solltest, vergleiche Deine Dateien mit den Beispielen für CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT in diesem Begleitheft und/oder in Deinem Benutzerhandbuch. Du kannst den Ladevorgang von NBA® JAM™ T.E.™ vereinfachen, indem Du eine DOS-Bootdiskette benutzt. Lies dazu bitte den nächsten Abschnitt.

ANLEITUNG ZUM ERSTELLEN EINER DOS-BOOTDISKETTE

Der Einsatz einer DOS-Bootdiskette erlaubt Dir, zusätzlichen Speicherplatz zur Verfügung zu stellen, ohne die **CONFIG.SYS**- und **AUTOEXEC.BAT**-Dateien auf Deiner Festplatte zu verändern. Das Booten Deines Computers mit Hilfe einer DOS-Diskette hindert Dich nicht daran, auf Deine Festplatte zuzugreifen, sondern bietet Dir einfach eine weitere Methode, den Speicherplatz zu konfigurieren.

Kopiere Deine **CONFIG.SYS**- und **AUTOEXEC.BAT**-Dateien auf Deine DOS-Bootdiskette, und modifiziere dann diese Kopien. Auf diese Weise bleiben die Dateien auf Deiner Festplatte unverändert, und Du vermeidest Probleme mit der Speicherkonfiguration beim Betreiben anderer Programme.

HINWEIS: Wenn Du nicht sicher bist, wie eine Bootdiskette erstellt wird, oder Dir das Erstellen einer Bootdiskette ohne Hilfe nicht zutraust, setze Dich bitte mit unserem Kundendienst in Verbindung.

Wenn Du **MS-DOS 5.0** verwendest oder zusätzliche Treiber laden mußt (z.B. für Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, den HIMEM.SYS-Treiber für den oberen Speicher u.s.w.), brauchst Du eine Bootdiskette. Dein Ziel ist es, mehr als 430 KB Grundspeicher zur Verfügung zu haben. [Wenn Du Deine Bootdiskette erstellt und den Computer gebootet hast, solltest Du die Menge des verfügbaren Speicherplatzes überprüfen, indem Du hinter dem DOS-Systemzeichen **(C:\>) MEM** eingibst und die Eingabetaste betätigst.]

1. Zum Erstellen einer Bootdiskette benötigst Du eine **formatierte** Leerdiskette für Dein Laufwerk A:\>. Bitte erstelle eine **Sicherungskopie Deiner Systemstartdateien (AUTOEXEC.BAT & CONFIG.SYS), bevor Du die beabsichtigten Änderungen vornimmst.** Deine Festplatte würde ohne diese Dateien nicht richtig funktionieren. Wenn Dein Computer automatisch mit einem anderen Programm startet (z.B. Windows, DOSshell u.s.w.), mußt Du dieses Programm abbrechen. Danach sollte das folgende Systemzeichen erscheinen: **C:\>**
2. Lege die formatierte Leerdiskette in das Laufwerk A, gib nach dem Systemzeichen **(C:\>) SYS A:** ein, und drücke die Eingabetaste. Auf dem Bildschirm sollte nun die Nachricht **SYSTEM ÜBERTRAGEN** erscheinen. Hinweis: Du mußt für die Bootdiskette das Laufwerk A:\> verwenden. Von Laufwerk B\> ist das Booten nicht möglich.
3. Gib folgendes ein: **COPY C:\CONFIG.SYS A:** [Eingabetaste]
   Die Bildschirmnachricht "1 Datei(en) kopiert" erscheint.
   Gib folgendes ein: **COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:** [Eingabetaste]
   Die Bildschirmnachricht "**1 Datei(en) kopiert" erscheint.**
4. Als nächstes solltest Du Deine Startdateien **(CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT)** auf der Bootdiskette bearbeiten, damit die Bootdiskette richtig funktioniert. Du vereinfachst Dir diese Aufgabe, indem Du die Liste Deiner vorhandenen Startdateien ausdruckst und als Übersicht benutzt.
   Du solltest alle zusätzlichen Treiber und Speicherresidenten Programme (TSRs) entfernen, also Maustreiber, Anti-Virus-TSRs, Disk Caching-Programme usw. **BENUTZE AUF KEINEN FALL SPEED DRIVE von SYMANTEC.** Dieses Programm kann Probleme beim Betreiben des Spiels verursachen.
5. Wechsle zu **Laufwerk A:\>**, indem Du **A:** eingibst und die Eingabetaste drückst.
   Gib **EDIT A:\CONFIG.SYS** ein, und betätige die Eingabetaste.
   Das Inhaltsverzeichnis Deiner **CONFIG.SYS**-Datei sollte nun auf dem Bildschirm erscheinen.
   Der CD-ROM-Treiber in der **CONFIG.SYS**-Datei enthält in der Regel den Treibernamen (z.B. SBCD.SYS, SLCD.SYS, CDMKE.SYS, CDRVR.SYS usw.) und den Namen Deines CD-ROM-Laufwerks (z.B. /D:MSCD001, slcd000). Bitte deaktiviere den Maustreiber,

SETVER.EXE, SMARTDRV.EXE und den Windows-Treiber IFSHLP.SYS.

Die ideale CONFIG.SYS-Datei für NBA® JAM™ T.E.™ sieht folgendermaßen aus:

[CONFIG.SYS]
DEVICE=C:\DOS\HYMEM.SYS
DEVICE=C:\SLDC.SYS/D:SLDC000/F:1/N:1 (Dein CD-ROM-Treiber sollte ähnlich aussehen)
FILES=40
BUFFERS=20,0
STACKS=9,256
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=???? (Bestimmte Soundkarten erfordern einen oder mehrere Einträge in der Config.Sys-Datei. Wenn Du nicht sicher bist, ob Du diese Einträge brauchst, lies bitte das Handbuch Deiner Soundkarte oder Deine ursprüngliche Config.Sys-Datei, oder frage den Hersteller der Soundkarte um Rat).

HINWEIS: Obwohl Deine Datei die gleichen Zeilenanfänge haben sollte (z.B. DEVICE=C:\?????), unterscheiden sich die Konfigurationsdetails für jeden Computer.

6. Du solltest Zeilen löschen und/oder einfügen, so daß Deine Datei diesem Beispiel entspricht. Sobald Du die nötigen Änderungen vorgenommen hast, sichere die Datei und verlasse sie, indem Du die Umschalttaste und D gleichzeitig drückst, um das Dateimenü aufzurufen. Gebe nun B ein, um die Datei zu verlassen, die Du dann mit J (für Ja) sicherst.
7. Du solltest nun auch die AUTOEXEC.BAT-Datei überarbeiten. Gib dazu folgendes ein:
   EDIT A:\AUTOEXEC.BAT [Eingabetaste]
   Der Inhalt Deiner AUTOEXEC.BAT-Datei sollte auf dem Bildschirm erscheinen.
   Die Soundkarteneinstellungen in der AUTOEXEC.BAT-Datei enthalten in der Regel die Zeile SET BLASTER=A???I?D?T?, wobei "?" die Zahl ist, die Dein Computer benutzt (dies bezieht sich auf die Anzahl Deiner Startdateien).
   Die perfekte AUTOEXEC.BAT-Datei für NBA® JAM™ T.E.™ sieht folgendermaßen aus:
   [AUTOEXEC.BAT]
   PATH=C:\DOS
   SET TEMP=C:\DOS
   SET BLASTER=A220 I5 D1 T1 (Deine Soundkarteneinstellung sollte ähnlich aussehen)
   C:\DOS\MSCDEX.EXE/D:SLCD000 (Deine MSCDEX-Zeile sollte ähnlich aussehen)
   C: CD\ACCLAIM\JAMTE (oder das Verzeichnis, in dem Du 'JAM' installiert hast) JAM
8. Du solltest nun diesem Beispiel entsprechend Zeilen löschen und/oder einfügen. Wenn Du damit fertig bist, sicherst Du die Datei und verläßt sie, indem Du die Umschalttaste und D drückst, um das Dateimenü aufzurufen. Gib B ein, um die Datei zu verlassen, und J (für Ja), um sie zu sichern.

Herzlichen Glückwunsch - Du hast soeben eine DOS-Bootdiskette erstellt. Um sie zu benutzen, bootest Du Deinen Computer, indem Du Strg+Alt+Lösch betätigst. Lasse die Diskette im Laufwerk A. Damit solltest Du eine geeignete Speicherbelegung zum Betreiben von NBA® JAM™ T.E.™ haben.

PROBLEMLÖSUNGEN

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F: Mein Joystick funktioniert bei NBA® JAM™ T.E.™ nicht. Was soll ich tun?

A: Es gibt so viele verschiedene PC-Konfigurationen, daß gelegentliche Konflikte fast unvermeidbar sind. Als erstes solltest Du prüfen, ob Dein Joystick angeschlossen ist. Dann solltest Du in den Benutzerhandbüchern nachlesen, wie der J-Port auf ON (Ein) oder ENABLED (Aktiv) gestellt wird.
HINWEIS: Dein Computer darf nur einen einzigen Spiel-Port benutzen. Stelle sicher, daß alle anderen Ports AUSGESCHALTET sind. Eine andere Möglichkeit ist es, die Geschwindigkeit des Spiel-Ports zu erhöhen. Wir haben mit einer höheren Einstellung gute Erfahrungen gemacht. Eine entsprechende Anleitung findest Du im Handbuch zu Deiner Spiel- und/oder Soundkarte. Die Änderung kann sowohl am Computer als auch über die Software vorgenommen werden.
Wenn sonst nichts hilft, kannst Du die Datei "FRONTEND.DAT" im Verzeichnis JAMTE löschen. Das Löschen dieser Datei könnte Deine Joystickprobleme lösen.

F: Meine Soundkarte ist zu 100% kompatibel, aber es ist kein Sound zu hören. Warum nicht?

A: Wenn Deine Soundkarte nicht in unserer Liste erscheint, aber zu 100% mit einer der Karten der Liste kompatibel ist, mußt Du wahrscheinlich den SoundBlaster-Emulationsmodus einschalten. Eine Anleitung dazu findest Du im Handbuch zu Deiner Soundkarte. Du solltest auch prüfen, daß keine IRQ-Konflikte mit Deiner Soundkarte vorliegen. Die digitalisierte Sprache in diesem Spiel wird im Fall eines solchen Konflikts nicht abgespielt. Betreibe das Programm SETSOUND aus dem Verzeichnis JAMTE\AUDIO. Vergewissere Dich, daß dieses Programm nach der Soundkartenkonfiguration bestätigt, daß die Soundkarte korrekt konfiguriert worden ist.
Hinweis: Die MIDI-Einstellungen müssen nicht konfiguriert werden, da dieses Spiel MIDI nicht benutzt.

F: Ich höre keine Musik. Gibt es überhaupt welche?

A: Ja. NBA® JAM™ T.E.™ verfügt über "Red Book Audio". Das bedeutet, daß Du ein "Red book"-Audiokabel für die Verbindung von CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte brauchst, um die Musik hören zu können. Diese Kabel sind bei Deinem örtlichen Computer- oder Softwarehändler erhältlich. Du könntest es aber auch mit einem Kabel zwischen der Kopfhörerbuchse des CD-ROM-Laufwerks und der LINE-IN-Buchse der Soundkarte versuchen.
Wenn du danach noch immer keine Musik hörst, solltest Du prüfen, daß die Einstellungen im Mischerprogramm der Soundkarte laut genug sind. (Lies dazu bitte die Dokumentation Deiner Soundkarte). Dazu betreibst Du dieses Programm und vergewisserst

Dich, daß die entsprechenden Kanäle auf eine hörbare Lautstärke eingestellt sind.

F: NBA® JAM™ T.E.™ bleibt gelegentlich stecken. Was kann ich tun, um dieses Problem zu beseitigen?

F: Wahrscheinlich lädt Dein Computer andere Software, die nicht mit NBA® JAM™ T.E.™ kompatibel ist. Versuche, das System mit einer Bootdiskette zu starten. Es ist auch möglich, daß Dein System nicht die Voraussetzungen erfüllt. Bitte beachte die Liste der Systemvoraussetzungen auf der Spielpackung. Du kannst das Spiel nicht betreiben, wenn Dein System nicht den Mindestanforderungen genügt. Vergewissere Dich, daß alle Treiber in Deinem System auf dem neuesten Stand sind.
Du könntest auch versuchen, die Soundkartentreiber auszutauschen, indem Du das Programm **SETSOUND.EXE** aus dem Verzeichnis **JAMTE\AUDIO** betreibst. Mit den falschen Treibern kann das Spiel nicht betreiben werden.
Hinweis für Benutzer von Ensoniq Soundscape/Reveal SFX 32: Falls bei der Soundkartenkonfiguration Probleme auftreten, solltest Du es mit der Option "Creative Labs Sound Blaster and 100% compatibles" auf dem **SETSOUND**-Bildschirm versuchen. Stelle sicher, daß die Soundkarte sich im FM-Emulationsmodus befindet.
NBA® JAM™ T.E.™ ist nicht kompatibel mit dem IBM Blue Lightning Prozessor. Bei diesem Prozessor bleibt das Spiel stecken.

F: Das Spiel läuft nur sehr langsam auf meinem System. Wie kann ich es schneller machen?

A: Wenn NBA® JAM™ T.E.™ auf Deinem System langsam läuft:

- Gehe zum Optionsbildschirm. Auf dem "Special Features"-Bildschirm wählst Du den Modus 4X. Auf dem Spieloptionen-Bildschirm kannst Du die Größe der Figuren auf 60% reduzieren. Dadurch erhöhst Du die Gesamtgeschwindigkeit des Spiels.
- Führe ein vollständige Installation aus, keine Teilinstallation.
- Schalte mit Hilfe des Programms **SETSOUND.EXE** die Soundeffekte aus.
- Vergewissere Dich, daß mindestens 256 KB Cache zur Verfügung stehen.
- Versuche durch Einsatz einer Bootdiskette zusätzliche Speicherkapazität zur Verfügung zu stellen.

F: Das Spiel stürzt ab, wenn ich versuche, NBA® JAM™ T.E.™ in Windows 95 zu betreiben.

A: Wenn das Spiel in Windows 95 abstürzt, solltest Du Windows 95 verlassen, um das Spiel zu betreiben. Dazu gibt es zwei Methoden:

1. Wenn Du dich bereits in Windows 95 befindest, klickst Du START an und aktivierst AUSSCHALTEN. Starte nun Deinen Computer im MS-DOS-Modus mit Hilfe der entsprechenden Option. Damit gelangst Du zum MS-DOS-Systemzeichen (**C:\>**). Gebe den Namen des Verzeichnisses ein, in dem Du NBA® JAM™ T.E.™ installiert hast, und betätige die Eingabetaste. Gib dann **'JAM'** ein, um das Spiel zu betreiben.
2. Während Dein Computer "bootet", betätige die Funktionstaste **F8**, wenn die Windows 95-Startmeldung auf dem Bildschirm erscheint. Wähle die Option für das Systemzeichen auf dem Menü. Wenn das DOS-Systemzeichen (**C:\>**) erscheint, aktivierst Du das CD-ROM-Laufwerk, indem Du die Datei **DOSSTART.BAT** aus dem Windows-Verzeichnis betreibst. Gib den Namen des Verzeichnisses ein, in dem Du NBA® JAM™ T.E.™ installiert hast, und betätige die Eingabetaste. Gib nun 'JAM' ein, um das Spiel zu betreiben.

Um das Spiel unter Windows 95 zu betreiben:

1. Klicke den Startknopf unten links auf dem Bildschirm an.
2. Bewege den Cursor auf das Menü 'Programme'.
3. Wähle das MS-DOS-Systemzeichen auf diesem Menü.
4. Wechsle zu dem Verzeichnis, in dem Du NBA® JAM™ T.E.™ installiert hast (z.B. **C:\ACCLAIM\JAMTE**)
5. Gib **'JAM'** ein, um das Spiel zu betreiben.

F: Warum stürzt das Spiel ab, wenn ich NBA® JAM™ T.E.™ unter MS Windows 3.1, Windows NT oder IBM OS/2 betreibe?

A: Diese Art von Multi-Tasking-Systemen verträgt sich in ihrer Nutzung der Speicher- und anderer Systemressourcen nicht mit NBA® JAM™ T.E.™. Wir empfehlen daher, NBA® JAM™ T.E.™ direkt von DOS aus zu betreiben und andere Betriebssysteme zu umgehen.

F: Das Spiel läuft in der ersten Hälfte ganz normal und stürzt dann ab. Woran liegt das?

A: Möglicherweise betreibst Du SMARTDRV. Vergewissere Dich, daß Du SMARTDRV aus Deiner **AUTOEXEC.BAT**-Datei entfernt hast, oder erstelle eine entsprechende Bootdiskette. Lies dazu bitte die Anleitung auf Seite 1 des Technischen Begleithefts. Zusätzlich kann es sein, daß Du eine Videokarte mit weniger als 1 MB Speicherkapazität benutzt. Für dieses Spiel brauchst Du mindestens einen 1MB-SVGA-Grafikadaptor, um die Vidoesequenzen betreiben zu können. Als schnelle Lösung kannst Du auf dem Spezialoptionen-Bildschirm die Videosequenzen (FMV) ausschalten und so den Absturz in der Halbzeit verhindern.

F: Wenn ich die Datei JAM.COM betreibe, erhalte ich eine Fehlermeldung wie "Fatal Error Code 2...Thanks for playing NBA JAM" (Grundlegender Fehler Code 2...Vielen Dank für das Spielen von NBA JAM)

A: Das passiert in der Regel, wenn Deine Videokarte weniger als 1 MB Speicherkapazität hat und der Computer über weniger als 8 MB RAM verfügt. Die Wahl des falschen Soundtreibers im SETSOUND-Programm führt ebenfalls zu diesem Fehler.

F: Wenn ich NBA® JAM™ T.E.™ betreibe, erhalte ich die Fehlermeldung "Not Ready Reading Drive A." (Laufwerk A nicht lesbar) Was soll ich tun?

A: Wenn Du diese Meldung erhältst, solltest Du überprüfen, ob die NBA® JAM™ T.E.™-CD-ROM im CD-ROM-Laufwerk liegt und das Laufwerk funktioniert. Wenn sonst nichts hilft, wiederhole den Installationsvorgang.

ACCLAIM-KUNDENDIENST

Am Telefon

Wenn Du selbst nach der Lektüre dieses Technischen Begleitheft noch Probleme mit NBA® JAM™ T.E.™ hast, solltest Du diesen Abschnitt lesen und uns anrufen. Wir haben Spezialisten, die Dir bei allen möglichen Problemen weiterhelfen können. Solltest Du uns schreiben wollen, weil Dir die Hotline nicht helfen konnte, dann schicke uns bitte mit Deinem Problem die folgenden Informationen zu:

- Eine Liste Deines Computertyps und der angeschlossenen Hardware.
- DOS-Version und Typ der Festplattenkomprimierungssoftware (wenn vorhanden, z.B. Stacker, DoubleSpace, Superstor u.s.w.)
- Den Inhalt Deiner CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien.
- Den Inhalt der MEM-Meldung. Mit diesem Befehl siehst Du, wieviel Speicherplatz Dir zur Zeit zur Verfügung steht.
- Den GENAUEN Wortlaut der Fehlermeldung (falls erschienen).
- Die Marke der Soundkarte sowie IRQ, I/O-Adresse und DMA-Einstellung der Karte. (Diese Informationen findest Du in der AUTOEXEC.BAT-Datei, indem Du
  EDIT AUTOEXEC.BAT eingibst und die Eingabetaste drückst. Suche nach der folgenden Zeile:
  SET BLASTER=A220 I5 D1 T6
  Die Zahl hinter "A" ist die Adresse der Soundkarte, "I" steht für Interrupt, und "D" für DMA.

SUPPLEMENT TECHNIQUE DE NBA® JAM™ T.E.™ - VERSION CD DOS

Si vous avez des problèmes avec NBA® JAM™ T.E.™, prenez le temps de lire ce supplément technique avant d'appeler notre service d'assistance technique.

PROTECTION CONTRE LA COPIE

Nous avons mis en place un dispositif de protection contre la copie pour NBA® JAM™ T.E.™. Vous devez avoir le CD-ROM NBA® JAM™ T.E.™ dans votre lecteur de CD-ROM pour que le jeu fonctionne. Le programme ne permettra pas l'accès au jeu tant que le CD ne sera pas dans votre lecteur. Il vous faudra avoir le CD-ROM dans votre lecteur pour bénéficier pleinement des fichiers musicaux et des effets vidéo. Cela est valable dans tous les cas, que vous ayez fait une installation totale ou partielle du jeu. Si vous retirez le CD-ROM pendant une partie, le jeu s'arrêtera.

GESTION DE LA MÉMOIRE

NBA® JAM™ T.E.™ a été testé avec minutie avant sa sortie. Si vous avez des problèmes avec NBA® JAM™ T.E.™, ils seront probablement liés à la façon dont la mémoire est allouée. Vous trouverez ci-dessous quelques unes des procédures à suivre pour configurer la mémoire de votre ordinateur.

La plupart des PC quittent les usines avec la mémoire configurée pour lancer des logiciels destinés à un usage commercial. Les ludiciels nécessitent souvent une configuration mémorielle plus robuste. Pour que NBA® JAM™ T.E.™ fonctionne correctement, il est préférable que votre MS-DOS ait environ 430 Ko de mémoire conventionnelle disponible. Plus vous avez de mémoire conventionnelle, mieux c'est, cependant nous avons réussi à lancer NBA® JAM™ T.E.™ avec cette configuration. Vous aurez également besoin d'au moins 6144 Ko de mémoire étendue. Vous pouvez vérifier la quantité de mémoire à votre disposition en tapant MEM +[ENTREE] au prompt (C:\>) du DOS. Le nombre suivant "Taille maximale du programme exécutable" indique la quantité de mémoire dont vous disposez.

Si vous avez une erreur de mémoire quelconque (par exemple: mémoire allouée, erreurs fatales, ...), suivez les instructions suivantes:

- Si vous utilisez MS-DOS 6.2 ou une version supérieure, vous pouvez résoudre vos problèmes de mémoire en réinitialisant l'ordinateur et en appuyant sur la touche F8 lorsque le message "DEMARRAGE DE MS-DOS" apparaît à l'écran. DOS vous demandera de confirmer tous les gestionnaires qui doivent être chargés et traités dans vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOXEC.BAT. Si vous ne savez pas vraiment quels sont les fichiers qui doivent être chargés, reportez-vous aux exemples de fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT de ce supplément, ou/et aux manuels de votre matériel. Vous pouvez aussi utiliser une disquette de boot DOS pour simplifier le processus de démarrage de NBA® JAM™ T.E.™. Reportez-vous pour cela à la prochaine section.

INSTRUCTIONS CONCERNANT LA DISQUETTE DE BOOT DOS.

L'utilisation d'une disquette de boot vous permet de libérer de la mémoire supplémentaire sans modifier les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT sur votre disque dur. Initialiser votre ordinateur à partir d'une disquette DOS ne vous empêche pas d'accéder au disque dur, mais cela vous permet d'avoir recours à une autre méthode pour configurer votre mémoire.

Une fois la disquette de boot créée, vous y copierez vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT, et vous pourrez modifier ces copies. Utilisez cette méthode pour éviter de modifier les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT sur votre disque dur, ce qui risquerait d'affecter la configuration de votre mémoire pour le lancement d'autres applications.

Si vous utilisez MS-DOS 5.0 ou si vous avez des gestionnaires de périphériques qui doivent être chargés (par exemple cartes son, CD-ROM, gestionnaire HIMEM.SYS pour la mémoire haute), vous aurez alors besoin de créer une disquette de boot. Votre objectif est d'avoir plus de 430 Ko de mémoire conventionnelle disponible. [Une fois que vous avez créé votre disquette de boot et que vous avez réinitialisé votre ordinateur, tapez MEM [ENTREE] au prompt (C:\>) du DOS pour vérifier la quantité de mémoire disponible.)

1. Pour créer une disquette de boot, vous aurez besoin d'une disquette vierge formatée pour votre lecteur A:\>. Pensez à sauvegarder vos fichiers de démarrage (AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS) avant d'entreprendre les modifications proposées. Votre disque dur ne fonctionnera pas correctement sans ces fichiers. Si votre ordinateur démarre automatiquement avec un autre programme (par exemple windows, Dosshell, etc.), il vous faudra quitter ce programme. Vous devriez ensuite voir le prompt suivant: C:\>
2. Insérez la disquette vierge formatée dans le lecteur A et tapez SYS A: au prompt C:\>, puis appuyez sur [ENTREE].
   Le message SYSTEM TRANSFERRED (SYSTEME TRANSFERE) devrait apparaître à l'écran. Rappelez-vous qu'il est très important d'utiliser le lecteur A:\> pour la disquette de boot. Si vous procédez à partir du lecteur B:\>, l'initialisation ne marchera pas.
3. Tapez: COPY C:\CONFIG.SYS A: et appuyez sur [ENTREE]
   Vous verrez apparaître à l'écran le message: 1 fichier(s) copié(s).
   Tapez: COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: et appuyez sur [ENTREE]
   Vous verrez apparaître à l'écran le message: 1 fichier(s) copié(s).
4. Il faut à présent éditer vos fichiers de démarrage (CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT) sur la disquette de boot afin que celle-ci puisse fonctionner. Pour simplifier cette procédure, il est utile d'imprimer vos fichiers de démarrage courants. Pour pourrez ensuite utiliser l'imprimé des fichiers de démarrage comme référence.
   Vous aurez besoin d'enlever tous les gestionnaires extérieurs et les programmes résidents en mémoire (TSR): gestionnaires de souris, TSR anti-virus, programmes cache-disques, etc. N'utilisez pas le gestionnaire de vitesse de Symantec, car cela risque de vous causer des problèmes lorsque vous lancerez le jeu.
5. Passez au lecteur A:\> en tapant A: et en appuyant sur [ENTREE]
   Tapez EDIT A:\CONFIG.SYS et appuyez sur [ENTREE]
   Le contenu de votre fichier CONFIG.SYS devrait apparaître à l'écran.
   Le lecteur de CD-ROM, situé dans le fichier CONFIG.SYS, devrait normalement contenir le nom du lecteur (c'est-à-dire SBCD.SYS, SLCD.SYS, CDMKE.SYS, CDRVR.SYS, etc.), suivi du nom de périphérique de votre CD-ROM (/D:MSCD001, SLCD000). Veuillez exclure le gestionnaire de souris, SETVER.EXE. SMARTDRV.EXE, ainsi que les gestionnaires windows IFSHLP.SYS.
   Vous trouverez ci-dessous un exemple de fichier CONFIG.SYS idéal pour NBA® JAM™ T.E.™:
   [CONFIG.SYS]
   DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DEVICE=C:\SLCD.SYS /D:SLCD000 /F:1 /N:1 (votre gestionnaire de CD-ROM devrait ressembler à cela)
FILES=40
BUFFERS=20,0
STACKS=9,256
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=?????????? (certaines cartes son nécessitent une ligne dans le fichier config.sys. Si vous n'êtes pas sûr que ce soit le cas, veuillez vous reporter au manuel de votre carte sonore, à votre config.sys original ou à votre détaillant pour de plus amples détails.
REMARQUE: il est important que votre fichier contienne les mêmes titres de base (DEVICE=C:\???????? par exemple), mais la configuration individuelle sera différente d'un ordinateur à l'autre.

6. Il vous faudra effacer ou ajouter le nombre de lignes nécessaires pour que votre fichier soit conforme à cet exemple. Lorsque vous avez fini d'effectuer les modifications nécessaires, vous pouvez sauvegarder le fichier et quitter en appuyant sur les touches Alt + F pour dérouler le menu fichier et en tapant X pour quitter, et Y pour sauvegarder.
7. Il vous faut à présent éditer vos fichiers AUTOEXEC.BAT. Pour ce faire, tapez
   EDIT A:\AUTOEXEC.BAT et appuyez sur [ENTREE].
   Le contenu de votre fichier AUTOEXEC.BAT apparaîtra à l'écran.
   La configuration des cartes sonores, dans le fichier AUTOEXEC.BAT, contient en général la ligne SET BLASTER=A??? I? D? T?, "?" se référant au nombre que votre ordinateur utilise (reportez-vous à l'imprimé de vos fichiers de démarrage).
   Vous trouverez ci-dessous un exemple de fichier AUTOEXEC.BAT idéal pour NBA® JAM™ T.E.™:
   [AUTOEXEC.BAT]
   PATH=C:\DOS
   SET TEMP=C:\DOS
   SET BLASTER=A220 I5 D1 T1 (la configuration de votre carte sonore devrait ressembler à peu près à cela)
   C:\DOS\MSCDEX.EXE/D:SLCD000 (votre ligne MSCDEX devrait ressembler à celle-ci) C:
   CD \ACCLAIM\JAMTE (ou le répertoire dans lequel vous avez installé "JAM") JAM
8. Il vous faudra ajouter ou annuler le nombre de lignes nécessaires pour que votre fichier soit conforme à cet exemple. Une fois que vous avez terminé, vous pouvez sauvegarder le fichier et quitter en appuyant sur les touches Alt + F pour dérouler le menu, puis en tapant X pour quitter et Y pour sauvegarder.
   Félicitations, vous venez juste de créer une disquette de boot. Pour l'utiliser, il vous suffit de réinitialiser votre ordinateur en appuyant simultanément sur Ctrl + Alt + Delete. Laissez la disquette dans le lecteur A. Votre mémoire devrait maintenant être correctement configurée pour jouer à NBA® JAM™ T.E.™

DÉPANNAGE

QUESTIONS D'ORDRE GÉNÉRAL

Q: Mon joystick ne marche pas avec NBA® JAM™ T.E.™ Que dois-je faire?

R: En raison des différences de configuration des PC, de nombreux conflits peuvent surgir. La première chose à faire est de vérifier si votre joystick est connecté. Reportez-vous ensuite aux manuels concernant le matériel pour vous assurer que la configuration de cavalier du port joystick est réglée sur ON ou qu'elle est activée.
REMARQUE: Il ne peut y avoir qu'un seul port de jeu désigné pour votre ordinateur. Vérifiez que tous les autres ports de jeu sont désactivés (OFF).
Une autre solution possible est de régler la vitesse de votre port de jeu. A notre avis, augmenter la configuration donne de meilleurs résultats. Reportez-vous aux manuels concernant votre carte de jeu ou/et votre carte sonore pour les instructions nécessaires à une telle opération. Les réglages peuvent se faire manuellement ou par ordinateur.
En dernier recours, vous pouvez effacer le fichier "FRONTEND.DAT" qui se trouve dans le répertoire JAMTE. Cela résoudra sans doute vos problèmes de joystick.

Q: J'ai une carte son 100% compatible, et pourtant je n'obtiens aucun son. Je ne comprends pas!

R: Si votre carte sonore n'est pas indiquée sur la liste, mais qu'elle est 100% compatible avec une des cartes indiquées, elle doit peut–être être mise en mode émulation Sound Blaster. Veuillez consulter le manuel de votre carte sonore pour plus d'informations à ce sujet. Ou assurez-vous qu'il n'y a pas de conflit IRQ avec la carte sonore, car dans ce cas, les dialogues digitaux du jeu ne pourront être activés. Lancez le programme SETSOUND qui se trouve dans le répertoire JAMTE\AUDIO. Assurez-vous que lorsque vous avez configuré la carte son, le programme vérifie bien que celle-ci a été configurée avec succès.
Remarque: La configuration MIDI n'est pas valide, car ce jeu ne l'utilise pas.

Q: Je n'entend aucune musique. Est-ce que c'est normal?

R: Non. NBA® JAM™ T.E.™ est équipé d'un "Red Book Audio", ce qui signifie que votre lecteur CD-ROM doit être relié à votre carte son par cable "Red Book" pour entendre la musique. Vous pouvez vous procurer ces câbles chez votre détaillant spécialisé en ordinateurs et en logiciels. Vous pouvez aussi brancher un câble à partir de la prise d'écouteurs de votre lecteur CD-ROM sur l'entrée LINE-IN de votre carte son.
Si vous n'entendez toujours pas de musique, la plupart des cartes son comprennent des programmes mélangeurs qui vous permettent de régler les volumes de son (reportez-vous aux informations fournies avec la carte sonore). Lancez ce programme pour vérifier que les périphériques de sortie de son sont réglés à un niveau audible.

Q: NBA® JAM™ T.E.™ se bloque de temps en temps. Que puis-je faire pour remédier à ce problème?

R: Il se peut que vous ayez chargé un logiciel qui n'est pas compatible avec NBA® JAM™ T.E.™. Essayez de lancer le système à partir de la disquette de boot. Ou alors, vous n'avez pas le système requis correct. Vérifiez le minimum requis indiqué sur la boîte. Vous ne pourrez jouer tant que vous n'aurez pas le système minimum requis. Assurez-vous que tous les gestionnaires de votre système sont suffisamment récents.

Vous pouvez également essayer de modifier les gestionnaires de votre carte son en lançant SETSOUND.EXE à partir du répertoire JAMTE\AUDIO. Si vous utilisez un gestionnaire incorrect, le jeu se bloquera.

Remarque à l'attention des utilisateurs d'Ensoniq Soundscape / Reveal SFX32: si vous avez des problèmes pour configurer votre carte son, essayez de choisir le gestionnaire Creative Labs Sound Blaster et 100% compatibles à l'écran SETSOUND. Assurez-vous que la carte sonore a été mise en mode émulation FM.

NBA® JAM™ T.E.™ n'est pas compatible avec Le processeur IBM Blue Lightning. Avec ce processeur, le jeu "gèlera".

Q: Le jeu est lent sur mon système. Comment l'accélérer?

R: Si NBA® JAM™ T.E.™ fonctionne lentement sur votre système:

- Accédez à l'écran d'options. Dans l'écran option Special Features (Caractéristiques spéciales), augmentez le mode par 4. Dans l'écran options de jeu, il vous est possible de rétrécir la taille globale des joueurs jusqu'à 60%. La vitesse du jeu en sera alors considérablement améliorée.
- procédez à une installation complète au lieu d'une installation partielle.
- Désactivez les effets sonores à l'aide du programme setsound.exe.
- Assurez-vous que vous avez au moins 256 Ko de mémoire cache.
- Essayez d'utiliser une disquette de boot pour libérer de la mémoire.

Q: Le jeu se bloque quand je joue à NBA® JAM™ T.E.™ avec Windows 95. Help!

R: Si le jeu se bloque avec Windows 95, nous vous conseillons de quitter Windows 95 pour jouer. Vous pouvez procéder de deux façons:

1. Si vous êtes déjà dans Windows 95, cliquez sur le bouton start et éteignez l'ordinateur. Sélectionnez "Redémarrer l'ordinateur en mode MS-DOS", ce qui vous mènera au prompt MS-DOS (C:\>). Tapez le nom du répertoire dans lequel NBA® JAM™ T.E.™ est installé et appuyez sur ENTREE. Tapez ensuite "JAM" pour lancer le jeu.
2. Lorsque l'ordinateur démarre, appuyez sur la touche F8 au démarrage de Windows 95. Choisissez l'option "Command Prompt Only" (Prompt système seulement) dans le menu. Au prompt DOS (C:\>), chargez le fichier DOSSTART.BAT dans le répertoire Windows pour activer le lecteur CD-ROM. Tapez le nom du répertoire dans lequel NBA® JAM™ T.E.™ est installé et appuyez sur ENTREE. Tapez ensuite "JAM" pour lancer le jeu.

Pour lancer le jeu dans Windows 95:

1. Cliquez sur le bouton Start, situé dans le coin inférieur gauche.
2. Placez le curseur sur le menu Programmes.
3. Sélectionnez le prompt MS-DOS dans ce menu.
4. Passez au répertoire dans lequel NBA® JAM™ T.E.™ est installé (c'est-à-dire C:\ACCLAIM\JAMTE).
5. Tapez "JAM" pour lancer le jeu.

Q: Pourquoi le jeu se bloque-t-il quand je joue à NBA® JAM™ T.E.™ avec Windows 3.1 Windows NT, IBM OS/2?

R: Les environnements multi-tâches comme ceux-ci peuvent entrer en conflit avec NBA® JAM™ T.E.™ pour l'utilisation de la mémoire et d'autres ressources du système. Nous vous conseillons de jouer à NBA® JAM™ T.E.™ directement à partir de DOS, et non à partir d'un autre environnement d'exploitation.

Q: Le jeu se déroule sans problème jusqu'à la moitié environ, puis il se bloque. Pourquoi?

R: Il se peut que vous ayez lancé SMARTDRV. Vérifiez que vous avez enlevé smartdrv de votre AUTOEXEC.BAT. Vous pouvez aussi choisir de créer une disquette de boot. Reportez-vous aux instructions, à la page 1 du supplément technique. De plus, vous avez peut-être une carte vidéo disposant de moins d'1 Mo de mémoire. Ce jeu nécessite au moins un adaptateur graphique SVGA avec 1 Mo pour jouer avec l'option Full Motion Video. Pour une solution rapide, désactivez l'option FMV dans l'écran Special Options (Options spéciales) afin que le jeu ne se bloque pas à mi-chemin.

Q: Quand je lance le fichier JAM.COM, j'obtiens un message d'erreur similaire à "Fatal Error Code 2... Thanks for playing NBA JAM" (Erreur de code 2 fatale... Merci d'avoir joué à NBA JAM.)

R: Cela se produit en général quand votre carte vidéo a moins d'1 Mo de mémoire ou quand votre ordinateur possède moins de 8 Mo de RAM. Une autre cause peut également être une configuration non correcte du gestionnaire de carte son dans le programme setsound.

Q: Quand je lance NBA® JAM™ T.E.™, j'obtiens un message d'erreur: "Not Ready Reading Drive A." (Pas prêt à lire le lecteur A). Que dois-je faire?

R: Si vous recevez ce message, assurez-vous que le CD-ROM NBA® JAM™ TE™ est situé dans le lecteur CD-ROM et que ce lecteur CD-ROM est en marche. Si rien ne marche, réinstaller le produit.

SUPLEMENTO TÉCNICO DEL MANUAL DE LA VERSIÓN EN CD PARA DOS DE NBA® JAM™ T.E.™

Si tienes problemas con NBA® JAM™ T.E.™, lee este suplemento técnico antes de llamar a nuestro número de ayuda técnica.

PROTECCIÓN CONTRA COPIA

Hemos creado un método de protección contra copia para NBA® JAM™ T.E.™. Para que tu juego funcione, tienes que tener el CD-ROM de NBA® JAM™ T.E.™ insertado en tu unidad de CD-ROM. El programa no te permitirá acceder al juego si no tienes dicho CD-ROM en tu unidad. Para disfrutar plenamente de los archivos de música y de las imágenes de vídeo, necesitarás tener el CD-ROM en su unidad correspondiente, tanto si has realizado una instalación completa como si has hecho sólo una parcial. Si extraes el CD-ROM durante la partida, el juego se detendrá.

ADMINISTRACIÓN DE LA MEMORIA

NBA® JAM™ T.E.™ ha sido sometido a rigurosas pruebas antes de ponerlo a la venta. Si tienes problemas con NBA® JAM™ T.E.™, lo más probable es que estén relacionados con la forma en que está estructurada tu memoria. A continuación te explicamos en términos generales algunos de los procedimientos a seguir para configurar la memoria de tu ordenador.

La mayoría de los ordenadores personales salen de fábrica con la memoria configurada para ejecutar productos de software de trabajo, no de ocio. El software de entretenimiento suele necesitar una configuración más precisa de la memoria. Para que NBA® JAM™ T.E.™ funcione bien, recomendamos que el MS-DOS disponga de unos 430K de memoria convencional. Cuanta más memoria convencional tenga a su disposición, mejor; aunque nosotros hemos probado a ejecutar NBA® JAM™ T.E.™ con esa cantidad de memoria libre y ha funcionado. También hace falta tener 6144K de memoria extendida como mínimo. Para comprobar la cantidad de memoria que tienes, teclea MEM [intro] a continuación del símbolo del DOS (C:\>). El número que aparezca a continuación de la frase "Tam/programa ejecutable más extenso" es la cantidad de memoria disponible.

Si aparecen mensajes de error relacionados con la memoria (ej. la distribución de la memoria, errores fatales, etc), sigue las siguientes instrucciones.

- Si usas el programa **MS-DOS 6.2** u otra versión superior, puedes resolver los problemas de memoria arrancando otra vez el ordenador y pulsando la **tecla F8** cuando aparezca el mensaje **"Iniciando MS-DOS"** en la pantalla. DOS te pedirá que confirmes los controladores que deben estar cargados y procesados en tus archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Si no estás seguro de qué controladores son los que tienes que cargar, consulta los ejemplos de los archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT que incluimos en este suplemento, y/o los manuales de tu hardware. Ten en cuenta que también puedes utilizar un disquete de arranque del DOS que simplifique el proceso de arranque de NBA® JAM™ T.E.™ Consulta el siguiente apartado.

INSTRUCCIONES PARA CREAR UN DISQUETE DE ARRANQUE DEL DOS

Al utilizar un disquete de arranque del DOS puedes liberar más memoria sin necesidad de alterar los archivos **CONFIG.SYS** y **AUTOEXEC.BAT** que tienes en el disco duro. Aunque arranques el ordenador desde un disquete de arranque, no quiere decir que no puedas acceder al disco duro, simplemente te proporciona otro método de configurar la memoria.

Después de haber creado un disquete de arranque del DOS, tienes que copiar los archivos **CONFIG.SYS** y **AUTOEXEC.BAT** en el disquete de arranque y modificar estas copias. Utiliza este método para evitar alterar los archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT que tienes en el disco duro, ya que si lo haces, podrías tener problemas con la configuración de la memoria a la hora de ejecutar otras aplicaciones..

ATENCIÓN: si no sabes cómo crear un disquete de arranque o no estás 100% seguro, no lo intentes sin haber pedido consejo. Llama a nuestro número de ayuda técnica si necesitas ayuda.

Si estás utilizando el **MS-DOS 5.0** o si tienes controladores de dispositivos que tienes que cargar (ej. tarjeta de sonido, unidad de CD-ROM, el controlador HIMEM.SYS para la memoria superior, etc.), tendrás que crear un disquete de arranque. Tu objetivo es conseguir más de 430K de memoria convencional libres. Una vez que hayas creado el disquete de arranque y hayas vuelto a arrancar tu ordenador, comprueba cuánta memoria libre tienes; para ello, teclea **MEM** [intro] a continuación del símbolo del sistema **(C:\>)**.

1. Para crear un disquete de arranque, necesitas **formatear** un disquete virgen para la **unidad A:\>**. Acuérdate de hacer una **copia de seguridad de los archivos de arranque (AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS) antes de empezar a hacer cambios.** Tu unidad de disco duro no funcionará sin estos archivos. Si tu ordenador arranca automáticamente con otro programa (ej. windows, dosshell, etc), tendrás que abandonarlo. Una vez que lo hayas hecho, verás el siguiente indicativo: **C:\>**
2. Inserta el disquete virgen formateado en la **unidad A** y teclea **SYS A:** [intro] a continuación del indicativo **C:\>.**
   El mensaje **"SISTEMA TRANSFERIDO"** aparecerá en la pantalla. Recuerda: es muy importante que utilices la unidad A:\> para el disquete de arranque. Si intentas arrancar desde la unidad B:\>, no lo conseguirás.
3. Teclea:
   COPY C:\CONFIG.SYS A: [intro]
   El mensaje "1 Archivo copiado" aparecerá en la pantalla.
   Teclea:
   COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: [intro]
   El mensaje "1 Archivo copiado" aparecerá en la pantalla.
4. Ahora tienes que editar los archivos de arranque **(CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT)** en el disquete de arranque para que éste funcione. Para simplificar el proceso, puedes imprimir los archivos del sistema antes de cambiar nada. Luego, puedes utilizarlos como referencia.
   Tendrás que eliminar cualquier controlador innecesario y todos los programas **TSR** o residentes en memoria; ej. controladores de ratón, programas TSR antivirus, programas de caché, etc. **NO utilices SPEED DRIVE de Symantec,** ya que podría causar problemas a la hora de ejecutar el juego.
5. Teclea **A:** [intro] para acceder a la **unidad A:\>.**
   Teclea **EDIT A:\CONFIG.SYS** [intro]
   El contenido de tu archivo **CONFIG.SYS** aparecerá en la pantalla.
   La línea del controlador de la unidad de CD-ROM, incluida en el archivo **CONFIG.SYS,** suele estar compuesta del nombre del con-

trolador (ej. **SBCD.SYS, SLCD.SYS, CDMKE.SYS, CDRVR.SYS,** etc), seguido del nombre de la unidad de CD-ROM (ej. **/D:MSCD001, SLCD000**). Elimina el controlador del ratón, SETVER.EXE, SMARTDRV.EXE y los controladores IFSHLP.SYS de Windows.

A continuación, se incluye un ejemplo del archivo **CONFIG.SYS** ideal para NBA® JAM™ T.E.™

[CONFIG.SYS]

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DEVICE=C:\SLCD.SYS /D:SLCD000 /F:1 /N:1 (la línea de tu controlador de la unidad de CD-ROM tiene que parecerse a ésta)

FILES=40

BUFFERS=20,0

STACKS=9,256

DOS=HIGH,UMB

DEVICE=?????????(ciertas tarjetas de sonido requieren una línea en el config.sys. Si no estás seguro de si te hace falta o no esta línea, consulta el manual de tu tarjeta de sonido, tu archivo config.sys original o pide ayuda al fabricante de la tarjeta)

NOTA: aunque es muy importante que las líneas básicas de tu archivo empiecen igual que las del ejemplo (ej. DEVICE=C:\??????), la configuración particular de cada uno dependerá de su ordenador.

6. Tienes que borrar y/o añadir las líneas que sean necesarias para que quede igual que el del ejemplo. Cuando hayas terminado de hacer los cambios necesarios, puedes guardar el archivo y salir. He aquí lo que tienes que hacer: pulsa las teclas **Alt+A** para que aparezca el menú de archivo, luego teclea **S** para salir y elige la opción **Sí** para guardar.
7. A continuación, tienes que editar el archivo AUTOEXEC.BAT. Para ello, teclea:

   EDIT A:\AUTOEXEC.BAT [intro]

   El contenido de tu archivo **AUTOEXEC.BAT** aparecerá en la pantalla.

   Los ajustes de la tarjeta de sonido, incluidos en el archivo **AUTOEXEC.BAT,** suelen contener la línea **SET BLASTER=A??? I? D? T?**, donde el signo de interrogación es el número que utiliza tu ordenador en particular (consulta las hojas en las que has imprimido tus archivos de arranque originales). A continuación te presentamos un ejemplo del archivo **AUTOEXEC.BAT** ideal para NBA® JAM™ T.E.™.

   [AUTOEXEC.BAT]

   PATH=C:\DOS

   SET TEMP=C:\DOS

   SET BLASTER=A220 I5 D1 T1 (la línea de ajustes de tu tarjeta de sonido tiene que parecerse a ésta)

   C:\DOS\MSCDEX.EXE/D:SLCD000 (tu línea MSCDEX tiene que parecerse a ésta)C:

   CD \ACCLAIM\JAMTE (o cualquiera que sea el directorio en el que hayas instalado JAM)
8. Tienes que borrar y/o añadir las líneas que hagan falta para que tu archivo quede como el del ejemplo. Cuando hayas terminado, puedes guardar el archivo y salir. He aquí cómo tienes que hacerlo: pulsa las teclas **Alt+ A** para que aparezca el menú de archivo, luego pulsa la tecla S para salir y, por último, elige la opción Sí para guardar el archivo.

   Enhorabuena, acabas de crear un disquete de arranque. Para utilizarlo, tienes que volver a arrancar el ordenador pulsando **Ctrl+ Alt+ tecla de borrado**. Deja el disco en la unidad A. Después de haber seguido estas instrucciones, tendrás la memoria correctamente configurada para poder jugar a NBA® JAM™ T.E.™

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

PREGUNTAS FRECUENTES

P: Mi joystick no funciona con NBA® JAM™ T.E.™. ¿Qué puedo hacer?

R: Debido a las múltiples configuraciones de los ordenadores personales, pueden surgir muchos tipos de conflictos. Lo primero que hay que hacer es averiguar dónde está conectado tu joystick. Luego tienes que consultar los manuales de tu sistema para asegurarte de que el puente conector del puerto en el que está conectado tu joystick está ajustado en ON (ENCENDIDO) o ENABLED (ACTIVADO).

NOTA: sólo puede haber un puerto de juego asignado a tu ordenador. Asegúrate de que los otros puertos de juego están apagados (OFF).

Otra solución posible es ajustar la velocidad del puerto de juego. Hemos descubierto que al aumentar la velocidad, se obtienen mejores resultados. Consulta el manual de tu tarjeta de juego, o el de tu tarjeta de sonido para averiguar cómo se cambia este ajuste. Puede que se ajuste manualmente o puede que se trate de un cambio de configuración en el software.

Como último recurso, puedes borrar el archivo **"FRONTEND.DAT"** del directorio **JAMTE**. Si borras este archivo, puede que se resuelvan tus problemas con el joystick.

P: Tengo una tarjeta de sonido 100% compatible, pero no puedo oír nada. ¡No lo entiendo!

R: Si tu tarjeta de sonido no aparece en la lista, pero es 100% compatible con las que sí aparecen, puede que la tengas ajustada en el modo de imitación de Sound Blaster. Consulta el manual de tu tarjeta de sonido para obtener más información, o bien, asegúrate de que no hay ningún conflicto con la interrupción (IRQ) de tu tarjeta de sonido. Las voces digitalizadas que el juego lleva incorporadas no se reproducirán si existe tal conflicto. Ejecuta el programa **SETSOUND** que encontrarás en el directorio **JAMTE\AUDIO**. Asegúrate de que, después de haber configurado la tarjeta de sonido, el programa verifica que lo has hecho correctamente.

Nota: los ajustes del MIDI no tienen por qué estar configurados, porque este juego no lo utiliza.

P: No se oye música. ¿Debería oírse?

R: Sí, NBA® JAM™ T.E.™ tiene "Red Book Audio". Eso significa que para poder oír la música, necesitas un cable de sonido "red book" que conecte la unidad de CD-ROM con la tarjeta de sonido. Estos cables se pueden comprar en cualquier tienda de ordenadores y de productos de software. Otra solución sería, enchufar un cable al conector hembra para auriculares de tu unidad de CD-ROM y

a la entrada "LINE-IN" de la tarjeta de sonido.
Si sigues sin oír la música, recuerda que la mayoría de las tarjetas de sonido incluyen programas mezcladores que permiten ajustar el volumen (consulta la documentación de tu tarjeta de sonido). Ejecuta este programa y asegúrate de que las salidas de sonido pertinentes están ajustadas en volúmenes que se puedan oír.

P: De vez en cuando NBA® JAM™ T.E.™ se bloquea. ¿Qué puedo hacer para solucionar este problema?

R: Puede que hayas cargado un producto de software que no es compatible con NBA® JAM™ T.E.™. Prueba arrancando el sistema desde un disquete de arranque. También puede que tu sistema no cumpla con todos los requisitos. Ten en cuenta los requisitos enumerados en la caja. No podrás jugar a este juego a no ser que cumplas con los requisitos mínimos. Asegúrate de que todos los controladores de tu sistema están actualizados.
También puedes probar cambiando los controladores de tu tarjeta de sonido. Para ello, ejecuta el programa **SETSOUND.EXE**, que encontrarás en el directorio **JAMTE\AUDIO**. Si utilizas un controlador que no vale, el juego colapsará.
Nota para los usuarios de Soundscape/Reveal SFX32 de Ensoniq: si tienes problemas para configurar tu tarjeta de sonido, escoge el controlador Sound Blaster de Creative Labs, o cualquier otro que sea 100% compatible, en la pantalla de **SETSOUND**. Asegúrate de que has ajustado la tarjeta de sonido en el modo de simulación de FM (FM emulation).
NBA® JAM™ T.E.™ no es compatible con el procesador Blue Lightning de IBM. Este procesador hará que el juego se pare.

P: El juego funciona con lentitud en mi sistema. ¿Qué puedo hacer para que vaya más rápido?

R: Si NBA® JAM™ T.E.™ funciona demasiado despacio:

- Pasa a la pantalla de opciones. En la pantalla de la opción "Special Features" (Características especiales), aumenta el ajuste de la modalidad de energía a 4. En la pantalla de las opciones del juego, puedes reducir un 60% el tamaño general de los jugadores. Al hacer esto, la velocidad general del juego aumenta considerablemente.
- Realiza una instalación completa en vez de una parcial.
- Desactiva los efectos de sonido utilizando el programa setsound.exe.
- Asegúrate de que tienes un mínimo de 256Kb de caché.
- Utiliza un disquete de arranque para liberar memoria.

P: El juego colapsa cuando juego desde Windows 95. ¡Socorro!

R: Si el juego colapsa cuando tienes Windows 95 en marcha, te recomendamos que abandones dicho entorno cuando vayas a jugar a NBA® JAM™ T.E.™. Tienes dos formas de hacerlo:

1. Si ya estás en Windows 95, pulsa sobre el botón START para apagar el ordenador. Selecciona la opción "Restart Computer in MS-DOS mode" (Arrancar de nuevo el ordenador en el modo MS-DOS). Al seleccionarla, el indicativo del sistema (C:\>) aparecerá en la pantalla. Teclea el nombre del directorio en el que hayas instalado NBA® JAM™ T.E.™ y pulsa la tecla **RETORNO**. Luego teclea **"JAM"** para ejecutar el programa del juego.
2. Si el ordenador está arrancando, pulsa la tecla F8 cuando aparezca el mensaje "Starting Windows 95" (Iniciando Windows 95). Escoge la opción "Command Prompt Only" (Sólo indicativo comando) en el menú. A continuación del símbolo del DOS (C:\>), ejecuta el archivo **DOSSTART.BAT** del directorio de Windows para activar la unidad de CD-ROM. Teclea el nombre del directorio en el que hayas instaladao NBA® JAM™ T.E.™ y pulsa **RETORNO**.
Teclea **"JAM"** para ejecutar el programa del juego.
Para ejecutar el programa del juego desde Windows 95:
    1. Pulsa sobre el botón Start, situado en la esquina inferior izquierda.
    2. Lleva el cursor al menú de programas (Programs).
    3. Selecciona el símbolo del MS-DOS en este menú.
    4. Pasa al directorio en el que has instalado NBA® JAM™ T.E.™ (ej. **C:\ACCLAIM\JAMTE**).
    5. Teclea **"JAM"** para ejecutar el programa del juego.

P: ¿Por qué el juego se para cuando juego a través de MS Windows 3.1, Windows NT o IBM OS/2?

R: Los entornos multitarea como estos pueden plantear problemas con NBA® JAM™ T.E.™ debido a que necesitan utilizar parte de la memoria y otros recursos del sistema. Te recomendamos que juegues a NBA® JAM™ T.E.™ directamente desde el DOS.

P: El juego funciona bien hasta que llego al intermedio. Entonces se para, ¿por qué?

R: Puede que tengas en marcha SMARTDRV. Asegúrate de que has retirado smrtdrv del archivo **AUTOEXEC.BAT** o bien crea un disquete de arranque. Sigue las instrucciones expuestas en la primer página de este suplemento técnico. Por otro lado, puede que tengas una tarjeta de memoria con menos de 1MB de memoria. Este juego necesita, como mínimo, un adaptador gráfico SVGA de 1MB para poder reproducir las imágenes de vídeo. Una solución rápida puede ser desactivar las imágenes de vídeo en la pantalla de opciones especiales.

P: Cuando ejecuto el archivo JAM.COM, aparece un mensaje de error que dice "Fatal Error Code 2...Thanks for playing NBA JAM." (Error fatal código 2...Gracias por jugar a NBA JAM).

R: Esto pasa normalmente cuando tu tarjeta de vídeo tiene menos de 1MB de memoria, o cuando tu ordenador dispone de menos de 8MB de memoria RAM. También puede deberse a que no has instalado un controlador de tarjeta de sonido apropiado en el programa setsound.

P: Cuando ejecuto NBA® JAM™ T.E.™ me sale el mensaje "Not Ready Reading Drive A" (No está lista leyendo unidad A). ¿Qué puedo hacer?

R: Si recibes este mensaje, asegúrate de que tu CD-ROM de NBA® JAM™ T.E.™ está en la unidad de CD-ROM y de que dicha unidad está funcionando. Si todas estas soluciones fallan, vuelve a instalar el juego.

AYUDA TÉCNICA DE ACCLAIM

Ayuda telefónica

Si, después de consultar el suplemento técnico, sigues teniendo problemas con NBA® JAM™ T.E.™, lee esta sección y llámanos. Tenemos una plantilla de técnicos dispuestos a ayudarte a resolver cualquier problema que te pueda surgir. Actualmente, los ordenadores personales pueden tener combinaciones muy diferentes de elementos de hardware y de software.

Por esta razón, puede que te pidamos que recurras a una compañía de ordenadores, a un fabricante de productos de hardware o a una editorial de productos de software, con el fin de que te ayuden a configurar correctamente tu sistema. Cuando nos llames, procura estar cerca de tu ordenador. También sería de gran ayuda que tuvieses acceso a un fax. Ten preparada la siguiente información:

- Una lista que incluya el tipo de ordenador que tienes y el tipo de los otros componentes de tu sistema.
- La versión del DOS y el tipo de software de compresión de discos, si es que tienes alguno (ej. Stacker, DoubleSpace, Superstor, etc...).
- El contenido de tu archivo CONFIG.SYS y del AUTOEXEC.BAT.
- El contenido de la sentencia del comando MEM. Este comando muestra la cantidad de memoria disponible.
- El mensaje de error tal y como aparece en la pantalla (si es que ése es el problema).
- La marca de la tarjeta de sonido y los ajustes de su interrupción (IRQ), dirección de E/S (IRQ) y acceso directo a memoria (DMA).
  Esta información se encuentra en el archivo AUTOEXEC.BAT. Basta con que teclees:
  EDIT AUTOEXEC.BAT [intro]
  Tienes que buscar una línea que se parezca a esta:
  SET BLASTER=A220 I5 D1 T6

El número que sigue a la "A" es la dirección de la tarjeta de sonido, el que va con la "I" es la interrupción, y el que va con la "D" es el del acceso directo a memoria.

SUPPLEMENTO TECNICO DI NBA® JAM™ T.E.™ PER DOS CD

Se hai problemi con NBA® JAM™ T.E.™, leggi attentamente questo supplemento tecnico prima di telefonare al numero dell'assistenza tecnica.

PROTEZIONE DALLA COPIA

E' stato apportato uno schema di protezione della copia per NBA® JAM™ T.E.™. Per poter giocare, **DEVI** inserire il CD-ROM di NBA® JAM™ T.E.™ nell´unità CD-ROM. Se il CD-ROM non si trova nell'unità, il programma non permetterà l'accesso al gioco. Per avere accesso ai file musicali e alla modalità full motion il CD-ROM dovrà trovarsi nell'unità. Questo vale sia che sia stata eseguita un'installazione completa o parziale. Se il CD-ROM viene tolto durante l'esecuzione del gioco, lo stesso verrà interrotto.

GESTIONE MEMORIA

NBA® JAM™ T.E.™ è stato completamente testato prima del rilascio sul mercato. Se dovessi avere dei problemi, questi saranno molto probabilmente legati alla locazione della memoria del tuo computer. Di seguito troverai alcune informazioni per la configurazione della memora del tuo computer.

La maggior parte dei computer vengono venduti con la memoria configurata in modo tale da poter far utilizzare prodotti software di mercato. Prodotti software tipo video giochi richiedono frequentemente una configurazione della memoria maggiore. Per poter far funzionare in modo adeguato NBA® JAM™ T.E.™, si consiglia una memoria convenzionale MS-DOS di circa 430K. Se ne disponi di maggiore memoria meglio ancora, ma NBA® JAM™ T.E.™ è stato utilizzato con questo tipo di definizione senza problemi. Avrai inoltre bisogno di almeno 6144K di memoria estesa. Puoi controllare la memoria disponibile digitando **MEM** [invio] al comando DOS (C:\>). Il numero che viene mostrato alla dicitura "Largest executable program size" corrisponde alla memoria disponibile.

Se ci fosse qualsiasi tipo di problema di errore di memoria (p. es. allocazione di memoria, fatal error, ecc.), esegui le seguenti istruzioni:

- Se stai utilizzando **MS-DOS 6.2** o maggiore, puoi risolvere il problema spegnendo e riaccendendo il computer e premendo il tasto F8 quando appare la scritta **"STARTING MS-DOS"** (AVVIO MS-DOS). Il sistema DOS chiederà conferma circa le unità che devono essere caricate e attivate nei file **CONFIG.SYS** e **AUTOEXEC.BAT.** Se non sei sicuro dell'unità da caricare, guarda gli esempi dei file **CONFIG.SYS** e **AUTOEXEC.BAT** di questo supplemento, e/o controlla il manuale hardware. Ricordati che puoi anche utilizzare un dischetto di avvio DOS per semplificare il procedimento di avvio di NBA® JAM™T.E.™. Per questo, leggi le informazioni che seguono.

ISTRUZIONI DEL DISCHETTO DI AVVIO DOS

Utilizzando un dischetto di avvio DOS puoi liberare della memoria senza modificare i file **CONFIG.SYS** e **AUTOEXEC.BAT** del disco fisso. Anche se avvii il computer da un dischetto di avvio DOS puoi comunque accedere al disco fisso ma in questo modo puoi configurare la memoria in maniera diversa.

Dopo aver creato il dischetto di avvio DOS, dovrai copiare i due file **CONFIG.SYS** e **AUTOEXEC.BAT** sul dischetto di avvio e modificarli. In questo modo non modificherai questi due file sul disco fisso ed eviterai così di alterare la configurazione della memoria per l'uso di altri programmi.

ATTENZIONE: Se non sai come creare un dischetto di avvio e non ti senti pronto a farlo, non iniziare senza l'assistenza di qualcuno più esperto. Contatta il Supporto Tecnico se hai bisogno di aiuto.

Se stai utilizzando **MS-DOS 5.0** o se sei in possesso di un'unità che deve essere caricata (p. es. scheda sonora, CD-ROM, l'unità HIMEM.SYS per maggior memoria, ecc.) allora dovrai creare un dischetto di avvio. Devi poter arrivare ad avere 430K di memoria convenzionale disponibile. [Una volta creato il dischetto di avvio e riavviato il computer, digita **MEM** [invio] al comando DOS (C:\>) per controllare la memoria disponibile.]

1. Per creare un dischetto di avvio, hai bisogno di un nuovo dischetto **formattato** per l'unità A:\>. Ricordati di eseguire un **backup per i file (CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT) prima di procedere ai cambiamenti.** Il disco fisso non funzionerà correttamente senza questi file. Se il tuo computer gira automaticamente da un altro programma (p. es. windows, dosshell, ecc.) dovrai uscire da questi programmi. Dopo averlo fatto, vedrai quanto segue: **C:\>**
2. Inserisci il nuovo dischetto formattato **nell'unità A** e al comando **C:\>** digita **SYS A:** [invio]
   Il video visualizzerà la scritta **SYSTEM TRANSFERRED (sistema trasferito).** Ricordati: E' molto importante utilizzare l'unità A:\> per il dischetto di avvio. L'avvio dall'unità B non funzionerebbe.
3. Digita: **COPY C:\CONFIG.SYS A:** [invio]
   Lo schermo indicherà 1 file copied (1 file copiato).
   Digita: **COPY: C:\AUTOEXEC.BAT A:** [invio]
   Lo schermo indicherà 1 file copied (1 file copiato)
4. Ora dobbiamo modificare i file di avvio **(CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT)** dal dischetto di avvio per poter avviare il computer dal dischetto. Per semplificare questo procedimento è consigliabile fare una stampa dei file di avvio. Potrai utilizzare la stampa di questi file come guida.

Dovrai togliere qualsiasi unità esterna e programmi TSR/ residenti in memoria, p.es. gestori mouse, anti-virus, **TSR,** programmi cache disco, ecc. **NON UTILIZZARE lo SPEED DRIVE di Symantec.** Potrebbero esserci problemi quando gira il gioco.

5. Accedi all'unità **A:\>** digitando **A:** [invio]
   Digita **EDIT A:\CONFIG.SYS** [invio]
   Sullo schermo apparirà il contenuto del file CONFIG.SYS.
   L'unità CD-ROM, localizzata nel file **CONFIG.SYS** normalmente contiene il nome del disco (p. es. **SBCD.SYS, SLCD.SYS, CDMKE.SYS, CDRVR.SYS,** ecc.) seguito dal nome del dispositivo CD-ROM (p. es. **/D:MSCD001, SLCD000**). Ricordati di escludere il gestore mouse, **SETVER.EXE, SMARTDRV.EXE** e le unità **IFSHLP.SYS** di windows.
   Di seguito troverai un esempio di come la configurazione del file **CONFIG.SYS** di NBA® JAM™ TE™ dovrebbe essere costituita:
   [CONFIG.SYS]
   DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DEVICE=C:\SLCD.SYS /D:SLCD000 /F:1 /N:1 (il tuo CD-ROM dovrebbe essere simile a questo)
FILES=40
BUFFERS=20,0
STACKS=9,256
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=??????????? (alcune schede sonore necessitano di una linea nel config.sys. Se sei in dubbio se inserirla o no, per ulteriori informazioni, osserva il manuale della scheda sonora, o tuo config.sys originale o contatta il distributore)
NOTA: Nonostante sia importante che il tuo file sia composto delle stesse diciture, (p. es. **DEVICE=C:\???????**), la configurazione sarà diversa per ogni computer.

6. Devi cancellare e/o inserire qualsiasi dicitura necessaria per conformarti il più possibile all'esempio sopra descritto. Quando hai terminato le modifiche, puoi salvare il file premendo i tasti **ALT + F** per far comparire il menu a comparsa e poi premere **X** per uscire e **Y** per salvare.
7. Ora puoi richiamare il file **AUTOEXEC.BAT**. Per fare ciò digita:
   EDIT A:\AUTOEXEC.BAT [invio]
   Sullo schermo apparirà il contenuto del file **AUTOEXEC.BAT**
   L'allestimento della scheda sonora, nel file **AUTOEXEC.BAT**, normalmente conterrà la linea **SET BLASTER=A??? I? D? T?, in cui "?"** indica il numero che il tuo computer utilizza (guardare la stampa dei file di avvio). Di seguito troverai un esempio di come la configurazione del file **AUTOEXEC.BAT** di NBA® JAM™ TE™ dovrebbe essere costituita:
   [AUTOEXEC.BAT]
   PATH=C:\DOS
   SET TEMP=C:\DOS
   SET BLASTER=A220 I5 D1 T1(l'allestimento della scheda sonora dovrebbe essere simile a questo)
   C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:SLCD000 (la linea del tuo MSCDEX dovrebbe essere simile a questa) C:
   CD\ACCLAIM\JAMTE (o qualsiasi directory in cui sia installato 'JAM') JAM
8. Devi cancellare e/o inserire qualsiasi dicitura necessaria per conformarti il più possibile all'esempio sopra descritto. Quando hai terminato le modifiche, puoi salvare il file premendo i tasti **ALT + F** per far comparire il menu a comparsa e poi premere **X** per uscire e **Y** per salvare.
   Congratulazioni, hai appena creato un dischetto di avvio DOS. Per utilizzarlo, spegni e riaccendi il computer premendo **CTRL+ ALT+ DELETE.** Lascia il dischetto nell'unità A. La memoria dovrebbe ora essere configurata correttamente per giocare a NBA® JAM™ T.E.™.

PROBLEMI TECNICI

DOMANDE RICORRENTI

D: Il mio joystick non funziona con NBA® JAM™ T.E.™. Cosa devo fare?

R.: A causa delle diverse configurazioni dei PC possono a volte esserci problemi. La prima cosa da fare è determinare quale joystick è collegato. Poi devi controllare il manuale hardware per assicurarti che l'allestimento jumper per la porta joystick sia posizionato su ON o ENABLED.
NOTA: sul computer ci può essere definita una sola porta per il gioco. Assicurati che tutte altre porte del gioco siano disattivate. Potresti anche cercare di modificare la velocità della porta del gioco. Normalmente se si aumentano gli allestimenti, questi daranno risultati migliori. Leggi il manuale della scheda gioco e/o scheda sonora per informazioni su come agire. Potrebbe essere sia una modifica fisica che una configurazione software.
Come ultimo tentativo, puoi cancellare il file **"FRONTEND.DAT"** nella directory **JAMTE**. Cancellando questo file, potresti risolvere i problemi con il joystick.

D: Possiedo una scheda sonora compatibile al 100% ma non ottengo nessun suono. Cosa succede?

R: Se la tua scheda sonora non è elencata nella lista, ma è compatibile al 100% con una delle schede elencate, forse deve essere definita nella modalità emulazione Sound Blaster. Controlla il manuale della scheda per ulteriori informazioni. Oppure assicurati che non esistano conflitti IRQ con la scheda sonora. Il parlato digitale nel gioco non potrà essere utilizzato se tale problema è presente. Fai girare il programma **SETSOUND** che si trova nella directory **JAMTE\AUDIO**. Dopo aver configurato la scheda sonora, assicurati che il programma verifichi che la configurazione sia andata a buon fine.
Nota: L'allestimento MIDI non deve essere configurato in quanto questo gioco non utilizza MIDI.

D: Non sento nessuna musica. Dovrei sentirla?

R: Sì, NBA® JAM™ T.E.™ ha un "Red Book Audio". Questo significa che, per sentire la musica, devi essere in possesso di una connessione via cavo "red book" dall'unità CD-ROM alla scheda sonora. Questi cavi possono essere acquistati presso i negozi di computer/software. In alternativa puoi collegare un cavo dalla presa della cuffia dell'unità CD-ROM al punto LINE-IN della scheda sonora. Se ancora non senti niente, la maggior parte delle schede sonore sono fornite di un programma mixer per regolare il volume (controlla la documentazione della tua scheda sonora). Fai girare questo programma e assicurati che le uscite audio siano impostate su un livello accettabile.

D: NBA® JAM™ T.E.™ si blocca. Cosa posso fare per evitarlo?

R: Forse sta girando un software non compatibile con NBA® JAM™ T.E.™. Prova a far girare il sistema da un dischetto di avvio. Controlla tutti i requisiti del sistema. Prendi nota dei requisiti descritti nella scatola. Non potrai giocare a meno che tutti i requisiti minimi siano soddisfatti. Assicurati che tutte le unità del sistema siano aggiornate.
Puoi anche provare a cambiare l'unità della scheda sonora facendo girare il file **SETSOUND.EXE** dalla directory **JAMTE\AUDIO**. Se utilizzi un gestore errato, il gioco si interrompe.

Nota per gli utenti di Ensoniq Soundscape/Reveal SFX32: Se hai problemi nel configurare la tua scheda sonora, prova con il "Creative Labs Sound Blaster" e con gestori compatibili al 100% della videata **SETSOUND**. Assicurati che tutte le schede sonore siano state definite in modalità emulazione.
NBA® JAM™ T.E.™ non è compatibile con il processore IBM Blue Lightining. Questo processore bloccherà il gioco.

D: Il gioco gira lentamente sul mio sistema. Come renderlo più veloce?
R: Se NBA® JAM™ T.E.™ gira lentamente sul tuo sistema:
- Vai sullo schermo opzioni. Aumenta la modalità juice a 4X sulla videata delle opzioni Special Feature. Nella videata Game Option, puoi diminuire la dimensione generale dei giocatori fino a 60%. Così facendo, la velocità del gioco verrà aumentata notevolmente.
- Esegui l'installazione completa invece di quella parziale.
- Disattiva gli effetti sonori utilizzando il programma setsound.exe.
- Assicurati che ci siano almeno 256K di cache.
- Prova ad utilizzare un dischetto di avvio per liberare della memoria.

D: Il gioco si blocca quando gioco a NBA® JAM™ T.E.™ tramite Windows 95. Aiuto!!
R: Se il gioco si blocca quando utilizzi Windows 95, consigliamo di uscire da Windows 95 se vuoi giocare. Puoi fare ciò in due modi:
1. Se sei già in Windows 95, clicca sul tasto START e SPEGNi il computer. Scegli "Restart Computer in MS-DOS mode" (Riavvia il computer nella modalità MS-DOS). Questo dovrebbe portarti al comando MS-DOS (C:\>). Digita il nome della directory in cui è installato NBA® JAM™ T.E.™ e premi **ENTER** (invio). Poi digita **'JAM'** per far girare il gioco.
2. Quando il computer "è in fase di avvio', premi il tasto F8 al comando "Starting Windows 95". Scegli l'opzione "Commando Prompt Only" nel menu. Al comando DOS **(C:\>)**, fai girare il file **DOSSTART.BAT** della directory Windows per attivare l'unità CD-ROM. Digita il nome della directory su cui è installato NBA® JAM™ T.E.™ e premi **Enter** (invio).
   Poi digita **'JAM'** per far girare il gioco.
   Per far girare il gioco da Windows 95:
   1. Clicca sul tasto Start che si trova in basso a sinistra.
   2. Porta il cursore sul menu Programs.
   3. Seleziona il comando MS-DOS da questo menu.
   4. Portati sulla directory su cui è installato NBA® JAM™ T.E.™. (p. es. **C:\ACCLAIM\JAMTE**)
   5. Digita **'JAM'** per far girare il gioco.

D: Perché il gioco si blocca quando gioco NBA® JAM™ T.E.™ da MS Windows 3.1 NT, IBM OS/2?
R: Gli ambienti multi-tasking come questi possono entrare in conflitto con NBA® JAM™ T.E.™ per quanto riguarda l'utilizzo della memoria o altre risorse di sistema. Si consiglia di giocare NBA® JAM™ T.E.™ direttamente da DOS e non attraverso un qualsiasi ambiente operativo.

D: Il gioco funziona bene fino al primo tempo. Poi si blocca. Perché?
R: Forse è attivo lo SMARTDRV. Assicurati di cancellare smartdrv dal tuo **AUTOEXEC.BAT** oppure utilizza un dischetto di avvio. Guarda le istruzioni alla pagina 1 del Supplemento Tecnico. Forse hai una scheda video con meno di 1MB di memoria. Questo gioco richiede almeno un adattatore grafico a 1MB SVGA per poter giocare con il video in full motion.
Per ovviare, puoi disattivare il FMV dalla videata Special Options per evitare il blocco al primo tempo.

D: Quando faccio girare il file JAM.COM il computer dà un errore tipo "Fatal Error Code 2....Thanks for playing NBA JAM." (Fatal error codice 2...grazie per aver giocato NBA JAM).
R: Questo normalmente accade quando la scheda video ha meno di 1MB di memoria o il computer possiede meno di 8MB di RAM. Inoltre, verrà prodotto lo stesso errore se un'unità di scheda sonora errata viene installata nel programma setsound.

D: Quando faccio girare NBA® JAM™ T.E.™ ricevo un messaggio di errore, "Not Ready Reading Drive A." Cosa posso fare?
R: Se ricevi questo messaggio, assicurati che il CD-ROM di NBA® JAM™ T.E.™ sia inserito nell'unità e che funzioni correttamente. Altrimenti installa il prodotto nuovamente.

SUPPORTO TECNICO ACCLAIM

SUPPORTO TELEFONICO

Il Supporto Tecnico di Acclaim può essere contattato al (516) 759-7800 dal Lunedì al Venerdì dalle 9.00 alle 19.00 orario costa orientale.

Se, dopo aver controllato questo supplemento tecnico ci fossero ancora problemi con NBA® JAM™ T.E.™, leggi questa parte e telefonaci. Abbiamo a disposizione dei tecnici pronti ad assisterti con qualsiasi problema. I computer di oggi dispongono di svariate combinazioni software e hardware. Per questa ragione, forse ti chiederemo di rivolgerti a una società software, a un distributore hardware, un editore di sistemi software, per poter essere in grado di configurare il tuo computer correttamente. Sarebbe utile poter utilizzare un fax.
Quando telefoni prepara la seguente lista:
- Lista del tipo di computer e situazione hardware.
- Versione DOS e, se esistente, tipo di software compressione disco (p. es. Stacker, DoubleSpace, Superstor, ecc).
- Contenuto dei file **CONFIG.SYS** e **AUTOEXEC.BAT**.
- Contenuto della riga **MEM**. Questo mostra la memoria disponibile.
- Gli ESATTI messaggi di errore visualizzati (se ce ne sono).
- La marca della scheda sonora, l'IRQ, l'indirizzo I/O e l'allestimento DMA della scheda.

(Puoi trovare queste informazioni nell'AUTOEXEC.BAT. Semplicemente digita:
EDIT AUTOEXEC.BAT [invio]

Dovresti notare una linea che mostra:

SET BLASTER=A220 I5 D1 T6

Il numero dopo “A” mostra l’indirizzo della scheda sonora. “I” e’ l’interruzione, e “D” è il DMA.

TECHNISCHE BIJLAGE - NBA® JAM™ T.E.™ DOS CD

Als u problemen ondervindt met NBA® JAM™ T.E.™, neem dan even de tijd om deze technische bijlage te lezen voordat u ons nummer voor technische hulp belt.

KOPIEBEVEILING

We hebben een kopiebeveiliging aangebracht in NBA® JAM™ T.E.™. U **MOET** een NBA® JAM™ T.E.™ CD-ROM in uw CD-ROM-drive hebben zitten, om het spel te kunnen draaien. Het programma geeft uitsluitend toegang tot het spel als de CD-ROM in uw drive zit. U moet de CD-ROM in uw drive hebben zitten om volledig van de muziekbestanden en de videobeelden te profiteren. Dit geldt zowel voor de volledige als de gedeeltelijke installatie. Als u de CD-ROM tijdens het spel verwijdert, crasht het spel.

GEHEUGENBEHEER

NBA® JAM™ T.E.™ werd voordat het op de markt werd gebracht uitvoerig getest. Als u problemen heeft met NBA® JAM™ T.E.™, dan hebben deze zeer waarschijnlijk te maken met de manier waarop het geheugen van uw computer is toegewezen. Hieronder staan een aantal procedures uitgewerkt voor het configureren van het geheugen van uw computer.

De meeste PC's zijn door de fabrikant geconfigureerd voor het draaien van zakelijke software. Ontspanningssoftware vereist meestal een wat robuustere configuratie van het geheugen. Om NBA® JAM™ T.E.™ goed te laten functioneren, raden we u aan om er voor te zorgen dat MS-DOS een totaal van 430K conventioneel geheugen ter beschikking heeft. Hoe meer conventioneel geheugen hoe beter, maar deze hoeveelheid is bij ons voor het draaien van NBA® JAM™ T.E.™ voldoende gebleken. U heeft ook tenminste 6144K uitgebreid geheugen nodig. U kunt de hoeveelheid geheugen die u heeft nagaan door MEM [enter] bij de DOS-prompt (C:\>) in te typen. Het getal na "Largest executable program size" is de hoeveelheid geheugen die u op dit moment heeft.

Als u een geheugenfout tegenkomt (d.w.z. fouten in geheugentoewijzing, fatale fouten, etc.), voer dan de volgende instructies uit:

Als u **MS-DOS 6.2** of hoger gebruikt, kunt u de problemen met het geheugen oplossen door uw computer opnieuw op te starten en op de F8-toets te drukken als op het scherm **"STARTING MS-DOS"** wordt weergegeven. In DOS wordt u gevraagd om alle drivers te bevestigen die moeten worden geladen en in uw **CONFIG.SYS** en **AUTOEXEC.BAT** bestanden moeten worden verwerkt. Als u niet zeker weet welke drivers moeten worden geladen, raadpleeg dan de voorbeelden van de bestanden **CONFIG.SYS** en **AUTOEXEC.BAT** in deze bijlage en/of uw handleidingen bij de hardware. Denk eraan dat u ook een DOS opstartdiskette kunt gebruiken om de opstartprocedure van NBA® JAM™ T.E.™ te vereenvoudigen. Zie het volgende onderdeel.

INSTRUCTIES DOS OPSTARTDISKETTE

Door een DOS opstartdiskette te gebruiken kunt u meer geheugen vrij maken zonder de bestanden **CONFIG.SYS** en **AUTOEXEC.BAT** op uw harde schijf te veranderen. Het opstarten van uw computer vanuit een DOS-diskette verhindert u niet de toegang tot uw harde schijf, maar geeft u enkel een andere methode om uw geheugen te configureren.

Na het samenstellen van een DOS opstartdiskette, kopieert u de CONFIG.SYS en AUTOEXEC.BAT bestanden op de opstartdiskette en past u deze kopieën aan. Gebruik deze methode om het veranderen van de CONFIG.SYS en AUTOEXEC.BAT bestanden op uw harde schijf te vermijden, wat van invloed kan zijn op de configuratie van uw geheugen voor het draaien van andere toepassingen.

WAARSCHUWING: Als u niet zeker weet hoe u een opstartdiskette moet samenstellen of als u ook maar iets minder dan 100% zeker bent hierover, doe dit dan niet zonder hulp. Raadpleeg ons telefoonnummer voor technische steun als u hulp nodig heeft.

Als u **MS-DOS 5.0** gebruikt of als u bepaalde drivers hebt die moeten worden geladen (d.w.z. een geluidskaart, CD-ROM, de HIMEM.SYS driver voor hoger geheugen, etc.) dan moet u een opstartdiskette samenstellen. Het doel is om meer dan 430K conventioneel geheugen beschikbaar te maken. [Als u eenmaal uw opstartdiskette hebt samengesteld en uw computer opnieuw heeft opgestart, typ dan **MEM** [enter] in bij de DOS-prompt **(C:\>)** om te controleren hoeveel geheugen beschikbaar is.

1. Om een opstartdiskette samen te stellen, heeft u een lege **geformatteerde** diskette voor uw **A:\ drive** nodig. **Vergeet niet om een backup te maken van uw opstartbestanden (AUTOEXEC.BAT & CONFIG.SYS) voordat u de beoogde veranderingen aanbrengt.** Uw harde schijf werkt niet goed zonder deze bestanden. Als uw computer automatisch opstart met een ander programma (d.w.z. windows, dosshell, etc.) moet u uit dit programma gaan. Nadat u dit gedaan heeft, moet u de volgende prompt zien: **C:\>**
2. Stop de lege geformatteerde diskette in de **A drive** en typ achter de **C:\>** prompt **SYS A:** [enter] in. Nu moet er **SYSTEM TRANSFERRED** op het scherm verschijnen. Denk eraan: Het is erg belangrijk dat u de **A:\>** drive voor de opstartdiskette gebruikt.
   Opstarten vanuit de **B:\>** drive werkt niet.
3. Typ: **COPY C:\CONFIG.SYS A:** [enter]
   Op het scherm moet nu 1 file copied (1 bestand gekopiëerd) staan.
   Typ: **COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:** [enter]
   Op het scherm moet nu 1 file copied (1 bestand gekopiëerd) staan.
4. Nu moeten we uw opstartbestanden **(CONFIG.SYS en AUTOEXEC.BAT)** op de opstartdiskette wijzigen, zodat deze diskette kan werken. Om deze procedure te vereenvoudigen, kunt u de huidige opstartbestanden wellicht uitprinten. U kunt deze printout dan ter referentie gebruiken.
   U dient alle overbodige drivers en **TSR**/geheugenresidente programma's; d.w.z. muis-drivers, anti-virus TSR's, disk-caching-programma's, etc, te verwijderen. **Gebruik GEEN SPEED DRIVE van Symantec.** Dit kan problemen veroorzaken bij het draaien van het spel.
5. Stap over op de **A:\>** drive door **A:** [enter] in te typen
   Typ **EDIT A:\CONFIG.SYS** [enter] in
   De inhoud van uw **CONFIG.SYS** bestand moet nu op uw scherm verschijnen.
   De CD-ROM-driver die in het **CONFIG.SYS** bestand zit, bevat normaal gesproken de naam van de driver (d.w.z. **SBCD.SYS, SLCD.SYS, CDMKE.SYS, CDRVR.SYS,** etc.) gevolgd door de naam van uw CD-ROM (d.w.z. **/D:MSCD001, SLCD000**). Verwijder de muis-driver, **SETVER.EXE, SMARTDRV.EXE** en de **IFSHLP.SYS** drivers van Windows.
   Hieronder volgt een voorbeeld van een ideaal **CONFIG.SYS** bestand voor NBA® JAM™ T.E.™:
   [CONFIG.SYS]

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\SLCD.SYS /D:SLCD000 /F:1 /N:1 (uw CD-ROM-driver moet hierop lijken)
FILES=40
BUFFERS=20,0
STACKS=9,256
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=????????? (bepaalde geluidskaarten vereisen een regel in het config.sys. Als u niet zeker bent of u deze regel nodig hebt, raadpleeg dan uw handleidingen voor geluidskaarten, uw origineel config.sys of uw fabrikant voor meer informatie).
NB: Hoewel het belangrijk is dat uw bestand dezelfde koppen van de regels heeft (d.w.z. **DEVICE= C:**\??????), verschilt de configuratie per computer.

6. U dient alle regels aan de hand van dit voorbeeld te wissen en/of toe te voegen. Als u klaar bent met het aanbrengen van de nodige veranderingen, kunt u het bestand bewaren en het scherm verlaten door de **ALT + F** toetsen in te drukken om het bestandsmenu af te doen rollen. Typ dan **X** in om het scherm te verlaten en Y om te bewaren.
7. Nu moet u ook uw **AUTOEXEC.BAT** bestanden bewaren. Doe dat door het volgende in te typen:
   EDIT A:\AUTOEXEC.BAT [enter]
   De inhoud van uw **AUTOEXEC.BAT** bestand moet nu op uw scherm verschijnen.
   De geluidskaartinstellingen in het **AUTOEXEC.BAT** bestand bevatten gewoonlijk de regel **SET BLASTER=A??? I? D? T?**, waarbij "?" het getal is dat uw PC gebruikt (zie printout van uw eigen opstartbestanden).
   Hieronder volgt een voorbeeld van een ideaal **AUTOEXEC.BAT** bestand voor NBA® JAM™ T.E.™:
   [AUTOEXEC.BAT]
   PATH=C:\DOS
   SET TEMP=C:\DOS
   SET BLASTER=A220 I5?? D1 T1 (uw geluidskaartinstelling moet hierop lijken)
   C;\DOS\MSCDEX.EXE /D:SLCD000 (uw MSCDEX regel moet hierop lijken) C:
   CD \ACCLAIM\JAMTE (of de directory waarin u 'JAM' hebt geïnstalleerd) JAM
8. U dient alle regels aan de hand van dit voorbeeld te wissen en/of toe te voegen. Als u klaar bent, kunt u het bestand bewaren en het scherm verlaten door de **ALT + F** toetsen in te drukken om het bestandsmenu af te doen rollen. Typ dan **X** in om het scherm te verlaten en **Y** om te bewaren.
   Gefeliciteerd, u hebt zojuist een DOS opstartdiskette gemaakt. Start, om hem te gebruiken, gewoon de computer opnieuw op door **Ctrl+Alt+Del** in te drukken. Laat de diskette in drive A zitten. U heeft nu als het goed is uw geheugen op de juiste manier geconfigureerd om NBA® JAM™ T.E.™ te spelen.

HET OPLOSSEN VAN PROBLEMEN

ALGEMENE VRAGEN

V: Mijn joystick werkt niet bij NBA® JAM™ T.E.™‘. Wat moet ik doen?

A: Vanwege verschillende varianten van PC-configuraties, kunnen zich veel problemen voordoen. Het eerste wat u moet doen is te kijken waar uw joystick is aangesloten. Vervolgens moet u in de handleiding voor de hardware kijken of de joystick-poort op ON of ENABLED staat.
N.B.: Er mag slechts één poort zijn toegewezen. Zorg ervoor dat alle andere spelpoorten op OFF staan.
U kunt ook de snelheid van uw spelpoort aanpassen. Een hogere snelheid geeft meestal betere resultaten. Raadpleeg de handleiding bij uw spelkaart en/of uw geluidskaart voor de betreffende instructies. Hiervoor kan een wijziging in de hardware of in de software modig zijn.
Als het probleem nog niet is verholpen kunt u het bestand **"FRONTEND.DAT"** in de **JAMTE**-directory wissen. Door dit bestand te wissen kunt u misschien uw problemen met de joystick verhelpen.

V: Ik heb een 100% compatibele geluidskaart, maar ik krijg geen enkel geluid. Ik snap het niet!

A: Als uw geluidskaart niet op de doos staat, maar hij is 100% compatibel met één van de kaarten die in de lijst zijn opgenomen, moet hij misschien op Sound Blaster Emulation worden gezet. Raadpleeg uw handleiding voor geluidskaarten voor meer informatie. Zorg er tevens voor dat er geen IRQ-conflicten zijn met de geluidskaart. De digitale spraak in het spel werkt in zo'n geval niet. Draai het **SETSOUND** programma in uw **JAMTE\AUDIO** directory. Zorg ervoor dat het programma, na het configureren van uw geluidskaart, controleert of de geluidskaart met succes is geconfigureerd.
NB: De MIDI-instellingen hoeven niet te worden geconfigureerd, aangezien dit spel geen MIDI gebruikt.

V: Ik hoor geen muziek? Zou ik die moeten horen?

A: Ja, NBA® JAM™ T.E.™‘ heeft "Red Book Audio". Dit houdt in dat als u de muziek wilt horen, u een "red book" aansluiting van uw CD-ROM drive naar uw geluidskaart moet hebben. Deze kabels kunnen worden gekocht bij uw plaatselijke computer/softwarehandel. Een alternatief zou zijn om een kabel tussen de koptelefoonuitgang van uw CD-ROM drive en de LINE-IN-ingang van de geluidskaart aan te brengen.
Als u dan nog steeds geen muziek hoort, dan hebben de meeste geluidskaarten mengprogramma's waarmee u de volumeniveaus kunt bijstellen (zie de gegevens over geluidskaarten). Draai dit programma en zorg er voor dat de betreffende geluidsuitgangen zijn ingesteld op hoorbare niveaus.

Q: NBA® JAM™ T.E.™ crasht af en toe. Wat kan ik doen om dit probleem te verminderen?

A: Het kan zijn dat u andere software draait die niet compatibel is met NBA® JAM™ T.E.™. Probeer het systeem te starten vanuit een opstartdiskette. Het kan ook zijn dat u niet aan alle systeemeisen voldoet. Controleer de vermelde vereisten op de doos. U kunt het

spel uitsluitend spelen als u aan de minimum vereisten voldoet. Zorg er voor dat alle drivers in uw systeem up-to-date zijn.

U kunt ook proberen om de drivers voor uw geluidskaart te veranderen door **SETSOUND.EXE** in de **JAMTE\AUDIO**-directory te draaien. Het spel crasht als u een onjuiste driver gebruikt.

Opmerking voor gebruikers van Ensoniq Soundscape/Reveal SFX32: Als u problemen heeft met het configureren van uw geluidskaart, probeert u dan eens de "Creative Labs Sound Blaster" en 100% compatibele driver in het **SETSOUND** scherm te kiezen. Zorg er voor dat de geluidskaart op FM-modulatie staat.

NBA® JAM™ T.E.™ is niet compatibel met de IBM Blue Lightning processor. Deze processor heeft tot gevolg dat het spel vastloopt.

Q: Het spel draait heel langzaam op mijn systeem. Hoe kan ik het sneller laten gaan?

A: Als NBA® JAM™ T.E.™ langzaam draait op uw systeem:

* Ga dan verder naar het optiescherm. Verhoog, in het optiescherm speciale kenmerken, de energiestand naar 4X. In het speloptiemenu kunt u de totale omvang van spelers tot 60% terugbrengen. Door dit te doen, neemt de totale snelheid van het spel aanzienlijk toe.
* Voer een volledige installatie uit in tegenstelling tot een gedeeltelijke installatie.
* Schakel de geluidseffecten uit met behulp van het setsound.exe programma.
* Zorg er voor dat u ten minste 256Kb cache heeft.
* Probeer met behulp van een opstartdiskette wat meer geheugen vrij te maken.

Q: Het spel crasht als ik NBA® JAM™ T.E.™' via Windows 95 speel. Help!!

A: Als het spel in Windows 95 crasht, raden wij u aan om Windows 95 te verlaten om het spel te kunnen spelen. U kunt dit op twee manieren doen:

1. Klik, als u al in Windows 95 zit, op de START-knop en SLUIT de computer AF. Selecteer "Restart Computer in MS-DOS mode". Hierdoor moet de MS-DOS-prompt **(C:\>)** verschijnen. Typ de naam van de directory in waarin NBA® JAM™ T.E.™' is geïnstalleerd en druk op **ENTER.** Typ dan **'JAM'** in om het spel te starten.
2. Druk, als de computer aan het "opstarten" is, op de **F8**-toets bij de "Starting Windows 95" prompt. Kies de optie "Command Prompt Only" in het menu. Laat bij de DOS-prompt **(C:\>)** het bestand **DOSSTART.BAT** in de Windows-directory draaien om de CD-ROM-drive in te schakelen. Typ de naam van de directory in waarin NBA® JAM™ T.E.™' is geïnstalleerd en druk op **ENTER.** Typ dan **'JAM'** in om het spel te draaien.

Om het spel in Windows 95 te draaien, moet u:

1. Op de startknop drukken die links onderaan in de hoek zit.
2. De cursor naar het programmamenu verplaatsen.
3. De MS-DOS-prompt vanuit dit menu selecteren.
4. Naar de directory gaan waar NBA® JAM™ T.E.™' is geïnstalleerd (d.w.z. C:\ACCLAIM\JAMTE).
5. 'JAM' intypen om het spel te draaien.

Q: Waarom crasht het spel als ik NBA® JAM™ T.E.™ in MS Windows 3.1 Windows NT, IBM OS/2 speel?

A: Multi-tasking omgevingen zoals deze kunnen met NBA® JAM™ T.E.™ problemen krijgen in het gebruik van hun geheugen en andere systeembronnen. Wij raden u aan om NBA® JAM™ T.E.™ direct vanuit DOS te spelen en niet via een andere besturingsomgeving.

Q: Het spel speelt goed totdat de eerste helft is afgelopen. Dan crasht het. Waarom?

A: U gebruikt misschien SMARTDRV. Zorg er voor dat smartdrv wordt verwijderd uit uw **AUTOEXEC.BAT** of stel een speciale opstartdiskette samen voor het spel. Zie instructies op pagina 1 van deze Technische bijlage. Het kan ook zijn dat het spel crasht omdat u misschien een videokaart hebt met minder dan 1MB geheugen. Dit spel vereist ten minste een 1MB SVGA grafische adaptor om alle videobeelden te kunnen zien. Voor een snelle oplossing van het probleem, kunt u FMV uitschakelen in het speciale optiescherm om te voorkomen dat het spel halverwege crasht.

Q: Als ik het JAM.COM bestand draai, krijg ik een foutmelding die lijkt op "Fatal Error Code 2... Thanks for playing NBA JAM."

A: Dit gebeurt meestal als uw videokaart minder dan 1MB geheugen heeft of als uw computer minder dan 8MB RAM bezit. Ook het instellen van een onjuiste geluidskaart-driver in het setsound-programma heeft deze fout tot gevolg.

Q: Als ik NBA® JAM™ T.E.™' draai, krijg ik de foutmelding, "Not Ready Reading Drive A." Wat moet ik doen?

A: Als u deze melding krijgt, zorg er dan voor dat de NBA® JAM™ T.E.™' CD-ROM in de CD-ROM-drive zit en dat de CD-ROM-drive werkt. Als niets anders wil lukken, installeer dan het produkt opnieuw.

ACCLAIM TECHNISCHE HULP

TELEFOONNUMMER TECHNISCHE STEUN

Als u na het doornemen van deze technische bijlage nog steeds problemen ondervindt met NBA® JAM™ T.E.™ lees dan deze paragraaf en bel ons. Er staat een team van technici voor u klaar om u te helpen met al uw problemen. Tegenwoordig kunnen PC's veel verschillende combinaties hardware en software hebben.

Hierdoor moeten we u wellicht doorverwijzen naar een computerbedrijf, hardwarefabrikant of uitgever van systeemprogrammatuur om uw systeem naar behoren te configureren. Als u ons belt, probeer dan in de buurt van uw computer te zijn. Het zou erg handig zijn als u beschikt over een faxmachine. Zorg er voor dat u de volgende informatie bij de hand heeft:

* Een lijst van uw computertype en hardware-inhoud.

* De DOS-versie en, indien voorhanden, het type disk-comprimeringssoftware. (d.w.z. Stacker, DoubleSpace, Superstor, etc.)
* De inhoud van uw **CONFIG.SYS** en **AUTOEXEC.BAT** bestanden.
* De inhoud van het **MEM**-overzicht. Dit commando geeft de huidige hoeveelheid beschikbaar geheugen weer.
* De EXACTE foutmelding die staat weergegeven (indien van toepassing).
* Het merk geluidskaart, het IRQ, I/O adres en de DMA-instelling van die kaart.

(U kunt deze informatie in de AUTOEXEC.BAT vinden). Typ gewoon in:

EDIT AUTOEXEC.BAT [enter]

U moet een regel te zien krijgen die er zo uitziet:

SET BLASTER=A220 I5 D1 T6

Het nummer dat volgt op de “A” is het adres van de geluidskaart, “I” is de onderbreking en “D” is de DMA.

NBA® JAM™ TE™ DOS CD - TEKNISKT SUPPLEMENT

Om du får problem med din NBA® JAM™ T.E.™ bör du läsa detta tekniska supplement innan du kontaktar vår tekniska hjälplinje.

PIRATSKYDD

Vi har utarbetat en skyddsfunktion mot piratkopior av NBA® JAM™ T.E.™. NBA® JAM™ T.E.™ CD-ROM **MÅSTE** befinna sig i CD-ROM-enheten för att spelet ska kunna köras. Programmet kommer inte att låta dig spela om inte CD-ROM-skivan befinner sig i enheten. Du måste vidare se till att CD-ROM-skivan befinner sig i enheten för att du ska kunna njuta av musikfilerna och videon. Detta gäller oavsett om du fullt eller bara delvis har installerat spelet. Om du plockar bort CD-ROM-skivan under spelets gång kommer en systemkrasch att inträffa.

MINNESBEARBETNING

NBA® JAM™ T.E.™ testades noga innan det släpptes på marknaden. Om du trots detta får problem med din NBA® JAM™ T.E.™ beror det med största sannolikhet på hur minnet är arrangerat. Nedan följer några procedurer som kan användas när du konfigurerar datorns minnesenhet.

De flesta persondatorerna lämnar farbriken med ett minne som är programmerat att köra produktivitets-programvara. Underhållningsvara kräver i regel en mer robust minnesenhet. För att NBA® JAM™ T.E.™ ska fungera tillfredsställande rekommenderar vi att MS-DOS har ett konventionellt minne på 430K tillgängligt. Ju mer konventionellt minne som finns tillgängligt desto bättre, men vi har framgångsrikt kört NBA® JAM™ T.E.™ med denna minnesstorlek. Du behöver också ha minst 6144K utökat minne tillgängligt. Du kan kontrollera hur mycket ledigt utrymme som finns i ditt minne genom att skriva **MEM** [retur] vid DOS-signalen **(C:\>)**. Siffran efter "Largest executable size" anger aktuell storlek på minnesenheten.

Om du skulle råka ut för någon form av minnesproblem (typ minnestilldelning, programkrascher, etc.) måste du följa instruktionerna nedan:

- Om du använder **MS-DOS 6.2** eller högre kan du lösa dina minnesproblem genom att kallstarta din dator och trycka på **tangent F8** när du ser **"STARTING MS-DOS"** på skärmen. DOS kommer att be dig att bekräfta vilka skivenheter som ska laddas och bearbetas i filerna **CONFIG.SYS** och **AUTOEXEC.BAT**. Om du är osäker på vilka drivrutiner som ska laddas kan du ta hjälp av fil-exemplen **CONFIG.SYS** och **AUTOEXEC.BAT** i detta supplement och/eller dina instruktioner för maskinvara. Observera att du också kan förenkla omstartsprocessen genom att använda en DOS-diskett för att utföra en kallstart av NBA® JAM™ T.E.™. Se nästa avsnitt.

STARTDISKETT FÖR DOS, INSTRUKTIONER

Om du använder en startdiskett för DOS frigör du mer minne utan att ändra i **CONFIG.SYS** och **AUTOEXEC.BAT**-filerna på din hårddisk. Om du kallstartar din dator med hjälp av en startdisk för DOS kan du fortfarande tillgång till din hårddisk; detta utgör helt enkelt en annan metod att konfigurera ditt minne.

Efter att ha skapat en startdisk för DOS kopierar du **CONFIG.SYS** och **AUTOEXEC.BAT**-filerna till startdisken och modifierar därefter de kopierade filerna. Använd denna metod för att undvika ändringar i hårddiskens **CONFIG.SYS** och **AUTOEXEC.BAT**-filer, vilket kan påverka din minnestilldelning när andra tillämpningar ska köras.

VARNING: Om du är det minsta osäker på hur man skapar en startdisk måste du söka hjälp. Tveka inte att använda vår tekniska hjälplinje vid behov.

Om du använder **MS-DOS 5.0** eller om du har drivrutiner som måste laddas (ljudkort, CD-ROM, drivrutinen HIMEM.SYS för övre minnesområde, etc.) måste du skapa en startdisk. Ditt mål är att frigöra mer än 430K konventionellt minne. [Så snart du har skapat en startdisk och kallstartat din dator skriver du **MEM** [retur] efter DOS-signalen **(C:\>)** för att kontrollera hur mycket minne som finns tillgängligt.]

1. För att kunna tillverka en startdisk behöver du en tom **formaterad** diskett för din **skivenhet A:\>**. Du måste komma ihåg att **göra en reservkopia av dina startfiler (CONFIG.SYS och AUTOEXEC.BAT) innan du gör några ändringar.** Din hårddisk kommer inte att fungera på tillfredsställande sätt utan dessa filer. Om din dator automatiskt startar upp samtidigt med ett annat program (windows, dosshell, etc.) måste du gå ur detta program. När detta är gjort bör du se följande signal: **C:\>**
2. Stoppa in den tomma, formaterade disketten i **skivenhet A** och skriv därefter **SYS A:** [retur] när signalen **C:\>** visas.
   Meddelandet **SYSTEM TRANSFERRED** bör visas på skärmen. Kom ihåg: Det är mycket viktigt att du använder skivenhet **A:\>** för din startdisk. Kallstart på skivenhet **B:\>** kommer inte att fungera.
3. Skriv: **COPY C:\CONFIG.SYS A:** [retur]
   Meddelandet "1 file copied" bör visas på skärmen.
   Skriv: **COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:** [retur]
   Meddelandet "1 file copied" bör visas på skärmen.
4. Nu måste vi redigera dina startfiler (**CONFIG.SYS och AUTOEXEC.BAT**) på startdisken för att denna ska fungera. I syfte att förenkla processen kan du skriva ut en kopia på de aktuella startfilerna. Du kan sedan använda utskriften av startfilerna som framtida referensmaterial.
   Du måste plocka bort eventuella yttre drivrutiner och **TSR**/minnesresidenta program såsom musdrivrutin, anti-virus-TSRs, etc. **Använd INTE Symantec SPEED DRIVE.** Detta kan orska problem när du kör spelet.
5. Gå över till **enhet A:\>** genom att skriva **A:** [retur].
   Skriv **EDIT A:\CONFIG.SYS** [retur]
   Innehållet i din **CONFIG.SYS**-fil visas på skärmen.
   CD-ROM:s drivrutinen i **CONFIG.SYS**-filen innehåller normalt drivrutinens namn (**SBCD.SYS, SLCD.SYS, CDMKE.SYS, CDRVR.SYS,** etc.), följt av enhetsnamnet på din CD-ROM (exempelvis **/D:MSCD001, SLCD000**). Plocka bort musdrivrutinen samt drivrutinerna **SETVER.EXE, SMARTDRV.EXE** och windows' **IFSHLP.SYS**.
   Nedan följer ett exempel på en idealisk NBA® JAM™ T.E.™ CONFIG.SYS-fil:
   [CONFIG.SYS]
   DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
   DEVICE=C:\SLCD.SYS /D:SLCD000 /F:1 /N:1 (din CD-ROM-drivrutin bör se ut på liknande sätt)
   FILES = 40

BUFFERS=20,0
STACKS=9,256
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=??????????? (vissa ljudkort kräver en egen rad i config.sys. Om du är osäker på om du behöver denna rad eller inte bör du ta hjälp av dina ljudkortsinstruktioner, din ursprungliga config.sys eller tillverkaren)
OBS: Samtidigt som det är viktigt att din fil har samma grundläggande radnamn (typ **DEVICE=C:\??????**) kan konfigureringen i fråga variera för olika datorer.

6. Du bör radera och/eller lägga till de rader som krävs för att de ska likna vårt exempel. När du har genomfört de nödvändiga justeringarna sparar du filen och lämnar genom att trycka på tangenterna **Alt + F** för att gå ner i ridåmenyn. Därefter skriver du **X** för att lämna och **Y** för att spara.
7. Nu måste du också redigera dina **AUTOEXEC.BAT**-filer. Gör detta genom att skriva:
EDIT A:\AUTOEXEC.BAT [retur]
Innehållet i din **AUTOEXEC.BAT**-fil visas på skärmen.
Ljudkortets inställning i **AUTOEXEC.BAT**-filen innehåller oftast raden **SET BLASTER=A??? I? D? T?**, där **"?"** anger den siffra din dator använder (se utskriften av dina egna startfiler). Nedan följer ett exempel på hur en idealisk NBA® JAM™ T.E.™ **AUTOEXEC.BAT**-fil bör se ut:
[AUTOEXEC.BAT]
PATH=C:\DOS
SET TEMP=C:\DOS
SET BLASTER=A220 I5 D1 T1 (Dina ljudkortsinställningar bör likna detta exempel)
C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:SLCD000 (Din MSCDEX-rad bör likna detta exempel) C:
CD \ACCLAIM\JAMTE (eller den katalog i vilken du valt att installera 'JAM') JAM
8. Du bör radera och/eller lägga till de rader som krävs för att de ska likna vårt exempel. När du har genomfört de nödvändiga justeringarna sparar du filen och lämnar genom att trycka på tangenterna **Alt + F** för att gå ner i ridåmenyn. Därefter skriver du **X** för att lämna och **Y** för att spara.
Grattis, du har just skapat en startdisk för DOS. Använd den genom att helt enkelt kallstarta datorn via en tryckning på **Ctrl+Alt+Delete**. Lämna startdisken i enhet A. Nu bör ditt minne vara rätt konfigurerat för spel av NBA® JAM™ T.E.™

FELSÖKNING

VANLIGA FRÅGOR

F: Min joystick fungerar inte tillsammans med NBA® JAM™ T.E.™. Vad ska jag göra?

S: Problem uppstår när det finns så många olika PC-konfigureringar att tillgå. Det första du bör göra är att kontrollera att din joystick är korrekt ansluten. Därefter måste du ta hjälp av instruktionsmanualerna till maskinvaran för att se till att bygelinställningen i joystickporten är satt på ON eller DISABLED.
OBS: Det finns bara en avsedd port för din dator. Se till att övriga spelporter befinner sig i läge OFF.
En annan lösning kan vara att justera hastigheten i din spelport. Vi har upptäckt att en ökning av denna inställning normalt ger bättre resultat. Ta hjälp av instruktionsmanualerna till spel- och/eller ljudkort för information om detta. Justeringen kan göras fysiskt eller konfigureras i programvaran.
Som sista utväg kan du radera filen **"FRONTEND.DAT"** i **JAMTE**-katalogen. Om du raderar filen kan ditt joystickproblem lösas.

F: Jag har ett 100% kompatibelt ljudkort, men jag får inte fram något ljud. Jag förstår ingenting!

S: Om ditt ljudkort inte finns med på listan men ändå är 100% kompatibelt med ett av de kort som finns där kräver det kanske emulering med hjälp av Sound Blaster. Ta hjälp av instruktionsmanualen till ditt ljudkort för mer information. Du kan också kontrollera att det inte råder några IRQ-konflikter med ljudkortet. Spelets digitala tal kommer inte att höras om en sådan konflikt föreligger.
Kör **SETSOUND**-programmet i katalogen **JAMTE\AUDIO**. Efter att du har konfigurerat ljudkortet måste du se till att programmet bekräftar att detta utförts på ett framgångsrikt sätt.
Obs: MIDI-inställningen behöver inte konfigureras eftersom spelet inte använder MIDI.

F: Jag kan inte höra någon musik. Ingår musik?

S: Ja, NBA® JAM™ T.E.™ använder en "Red Book Audio", vilket betyder att du för att kunna höra musiken måste ansluta en ljudkabel, "red book", från CD-ROM-enheten till ditt ljudkort. Dessa kablar kan inhandlas hos din lokala återförsäljare av datorer/programvara. Alternativt kan du leda en kabel från CD-ROM-enhetens uttag för hörlurar till ingången LINE-IN på ljudkortet.
Om du ändå inte kan höra någon musik innehåller de flesta ljudkorten mix-program som ger dig möjlighet att justera volymen (ta hjälp av din ljudkortsdokumentering). Kör detta program och se till att avsedda ljudkällor justeras till en nivå som är hörbar.

F: NBA JAM TE låser sig ibland. Vad kan jag göra för att lösa detta problem?

S: Du kanske laddar upp annan programvara som inte är kompatibel med NBA® JAM™ T.E.™. Försök köra systemet från en startdisk. Du kanske dessutom inte möter alla systemkrav. Ta del av systemkraven som listas på lådan. Du kommer inte att kunna spela om du inte möter de angivna minimikraven. Se till att alla drivrutiner i ditt system fungerar väl.
Du kan också försöka ändra drivrutin för ditt ljudkort genom att köra **SETSOUND.EXE** i **JAMTE\AUDIO**-katalogen. Om du använder en felaktigt drivrutin kommer spelet att krascha.
Meddelande till användare av Ensoniq Soundscape/Reveal SFX32: Om ni får problem när ni konfigurerar ljudkortet bör ni välja Creative Labs Sound Blaster och 100% kompatibla drivrutin på **SETSOUND**-skärmen. Se till att ljudkortet har ställts in på FM-emulering.
NBA® JAM™ T.E.™ är inte kompatibelt med IBM Blue Lightning-processorer. Denna processor orsakar frysning av spelet.

F: Spelet körs för sakta på mitt system. Hur kan jag öka hastigheten?

S: Om NBA® JAM™ T.E.™ kör för långsamt på ditt system:

- Gå vidare till valskärmen. På valskärmen Special Features ökar du inställningen till 4X. På skärmen Game Options kan du minska ned spelarstorleken till 60%. Om detta görs kommer spelets hastighet att öka kraftigt.
- Genomför en full installering, i motsats till den partiella.
- Plocka bort ljudeffekterna med hjälp av setsound.exe-programmet.
- Se till at du har minst 256Kb minnesgömma.
- Försök frigöra minne med hjälp av en startdisk.

F: Spelet kraschar när jag spelar NBA® JAM™TE™ i Windows 95. Hjälp!!

S: Om spelet kraschar i Windows 95 rekommenderar vi att du går ur Windows 95. Detta kan göras på två sätt:

1. Om du redan befinner dig i Windows 95 klickar du på START-knappen och STÄNGER AV datorn. Välj "Restart Computer in MS-DOS mode". Detta bör leda dig till MS-DOS-signalen **(C:\>)**. Skriv katalognamnet för NBA® JAM™ T.E.™ och tryck på **retur**. Skriv därefter **'JAM'** för att köra spelet.
2. När datorn kallstartas trycker du på tangent **F8** efter signalen "Starting Windows 95". Välj alternativet "Command Prompt Only" på menyn. Vid DOS-signalen **(C:\>)** kör du filen **DOSSTART.BAT** i Windows-katalogen för att frigöra CD-ROM-enheten. Mata in namnet på katalogen där NBA® JAM™ T.E.™ är lagrat och tryck på **retur**. Mata in **'JAM'** för att köra spelet.
   Så här kör man spelet i Windows 95:
   1. Klicka på startknappen längst ner till vänster.
   2. Placera markören på programmenyn.
   3. Välj MS-DOS-signalen på denna meny.
   4. gå till den katalog där NBA® JAM™ T.E.™ har installerats (dvs. **C:\ACCLAIM\JAMTE**).
   5. Skriv **'JAM'** för att köra spelet.

F: Varför kraschar spelet när jag spelar NBA® JAM™TE™ i MS Windows 3.1 Windows NT, IBM OS/2?

S: Fleruppgiftsfunktioner av denna typ kan orsaka problem på NBA® JAM™ T.E.™ på grund av det sätt de använder minnesenheten och andra systemfunktioner. Vi rekommenderar att du spelar NBA® JAM™ T.E.™ direkt från DOS och inte genom andra operativa enheter.

F: Spelet flyter fint tills halvtid, då det kraschar. Varför?

S: Du kanske kör SMARTDRV. Se till att du plockar bort smartdrv från din **AUTOEXEC.BAT** eller skapa en startdisk. Se instruktionerna på sidan 1 i det tekniska supplementet. Dessutom kanske du har ett grafikkort med mindre än 1MB minne. Detta spel kräver minst en 1MB SVGA-grafikadapt för att kunna spela hela videon. Du kan snabbt kringgå detta problem genom att stänga av FMV på skärmen Special Options och därmed undvika att spelet kraschar i halvtid.

F: När jag kör JAM.COM-filen ges jag ett felmeddelande som liknar "Fatal Error Code 2... Thanks for playing NBA JAM."

S: Detta inträffar vanligtvis när ditt grafikkort har mindre än 1MB tillgängligt minne eller om din dator innehåller mindre än 8MB RAM. Detta problem kan också uppstå om du installerar en felaktigt drivrutin för ditt ljudkort i setsound-programmet.

F: När jag kör NBA® JAM™TE™ får jag felmeddelandet "Not Ready Reading Driva A." Vad ska jag göra?

S: Om du får detta felmeddelande bör du se till att din NBA® JAM™ T.E.™ CD-ROM ligger i CD-ROM-enheten och att denna fungerar. Om ingenting annat hjälper bör du installera produkten på nytt.

ACCLAIM TEKNISK HJÄLPLINJE

TELEFONHJÄLP

Om du efter att ha läst detta tekniska supplement fortfarande får problem med NBA® JAM™ T.E.™ bör du läsa detta avsnitt och kontakta oss. Vi har en grupp tekniker som kan hjälpa dig med olika problem. Dagens PC-maskiner innehåller ett flertal olika kombinationer av diverse maskin- och programvara. Därför kommer vi eventuellt att hänvisa dig till ett datorföretag, en tillverkare av maskinvara eller utgivare av systematisk programvara i syfte att tillförsäkra en korrekt konfigurering av ditt system. När du ringer oss bör du vidare sitta intill din dator. Det vore också till stor hjälp om vi också kunde kommunicera via fax, och om du kunde ha följande information lätt tillgänglig:

- En lista med din speciella datortyp och programvarans innehåll.
- DOS-versionen och eventuell typ av diskkomprimerande programvara (dvs. Stacker, DoubleSpace, Superstor, etc.)
- Innehållet i dina **CONFIG.SYS**- och **AUTOEXEC.BAT**-filer.
- Innehållet i **MEM**-meddelandet. Detta kommando visar tillgänglig minnesstorlek.
- Den EXAKTA ordalydelsen i felmeddelandet (om sådant givits).
- Typ av ljudkort, kortets IRQ, I/O-adress och DMA-inställning. (Du hittar denna information i **AUTOEXEC.BAT.** Skriv helt enkelt:
  EDIT AUTOEXEC.BAT [retur]
  En rad framträder med detta ungefärliga innehåll:
  SET BLASTER=A220 I5 D1 T6
  Siffran efter "A" utgör ljudkortets adress. "I" utgör avbrottssignal och "D" motsvarar DMA.

NBA® JAM™ T.E.™ DOS CD
TEKNINEN LIITE

Jos sinulla on vaikeuksia NBA® JAM™ T.E.™ -pelin kanssa, käytä vähän aikaa tämän teknisen liitteen lukemiseen, ennen kuin soitat teknistä tukea antavaan numeroon.

JÄLJENTÄMISSUOJAUS

Olemme panneet täytäntöön jäljentämissuojaussuunnitelman NBA® JAM™ T.E.™ -peliä varten. Sinulla **TÄYTYY** olla NBA TE CD-ROM CD-ROM-asemassasi käyttääksesi peliä. Ohjelma ei salli pääsyä peliin, ellei CD-ROM ole asemassa. Sinulla täytyy olla CD-ROM asemassasi käyttääksesi täysin hyväksi musiikkitiedostoa ja liikkeitä. Tämä pitää paikkansa, olipa asennuksesi täydellinen tai osittainen. CD-ROMin poistaminen pelin aikana saa pelin romahtamaan.

MUISTINHALLINTA

NBA® JAM™ T.E.™ -peli on testattu läpeensä ennen sen julkistamista. Jos sinulla on vaikeuksia NBA® JAM™ T.E.™ -pelin kanssa, ne liittyvät varsin todennäköisesti varattuun muistiin. Alla on esitetty joitakin toimenpiteitä tietokoneesi muistin kokoonpanoa varten.

Useimpien tehtaalta toimitettujen mikrojen muistin kokoonpano ajaa hyötyohjelmistoja. Viihdeohjelmistot vaativat useimmiten sitkeämmän muistikokoonpanon. Jotta NBA® JAM™ T.E.™ -peli toimisi kunnolla, suosittelemme, että MS-DOSissa on käytettävissä kokonaisuudessaan 430K tavallista muistia. Mitä tavallisempi muisti sitä hilpeämpää, mutta olemme onnistuneet ajamaan NBA® JAM™ T.E.™ -pelin tällä asetuksella. Tarvitset myös vähintään 6144K jatkettua muistia. Voit tarkistaa muistin määrän näppäilemällä **MEM** [enter], kun näet DOS-komennon **(C:\>)**. Numero, joka näkyy lauseen "Largest executable program size" jälkeen, on käytössä olevan muistin määrä.

Jos koet jonkinlaisia muistivirheitä (esim. muistinvaraus, tiedoston tuhoavia virhetoimintoja yms.), noudata seuraavia ohjeita:

- Jos käytössäsi on vähintään **MS-DOS 6.2**, pystyt ratkaisemaan muistiongelmat lataamalla tietokoneen uudelleen ja painamalla **F8**-näppäintä, kun ruudusta näkyy **"STARTING MS-DOS"**. DOS pyytää sinua vahvistamaan kaikki ajurit, jotka on ladattava ja käsiteltävä **CONFIG.SYS**- ja **AUTOEXEC.BAT**-tiedostoissa. Jos et ole varma, mihin ajureihin sinun olisi ladattava, katso tässä liitteessä olevia **CONFIG.SYS**- ja **AUTOEXEC.BAT**-tiedostoja ja/tai laitteiston ohjekirjaa. Pane merkille, että voit käyttää myös DOS-vyöryntälevykettä saadaksesi NBA® JAM™ T.E.™ -pelin käynnistysprosessin yksinkertaisemmaksi. Katso seuraavaa osaa.

DOS-VYÖRYTYSLEVYKEOHJEET

DOS-vyörytyslevykkeen avulla pystyt vapauttamaan lisää muistia muuttamatta kiintolevyasemassa olevia **CONFIG.SYS**- ja **AUTOEXEC.BAT**-tiedostoja. Tietokoneen vyörytys DOS-levykkeestä ei estä sinulta pääsyä kiintolevyasemaan, vaan saat uuden menetelmän muistin konfigurointiin.

Kun olet luonut DOS-vyörytyslevykkeen, jäljennät **CONFIG.SYS**- ja **AUTOEXEC.BAT**-tiedostot vyörytyslevykkeelle ja muunnat nämä jäljennökset. Käytä tätä menetelmää välttääksesi muuttamasta kiintolevyasemassa olevia **CONFIG.SYS**- ja **AUTOEXEC.BAT**-tiedostoja, mikä saattaa vaikuttaa muistin kokoonpanoon muiden sovellusten ajoa varten.

VAROITUS! Jos olet epävarma siitä, kuinka vyörytyslevyke luodaan etkä ole 100 %:sti varma sen tekemisestä, älä ryhdy siihen ilman apua. Käänny teknisen tuen puoleen, jos tarvitset apua.

Jos käytät **MS-DOS 5.0**:aa tai jos sinulla on ladattavia laiteajureita (esim. äänikortti, CD-ROM, HIMEM.SYS-ajuri ylämuistia varten jne.), sinun on luotava silloin vyörytyslevyke. Päämääränäsi on saada käytettäväksi 430K tavallista muistia. [Kun olet luonut vyörytyslevykkeen ja ladannut tietokoneen uudelleen, voit tarkistaa, kuinka paljon muistia on käytettävissä näppäilemällä **MEM** [enter] DOS-komennon **(C:\>)** jälkeen.]

1. Luodaksesi vyörytyslevykkeen tarvitset tyhjän **pohjustetun** levykkeen **asemaan A:\>.** Muistathan **ottaa varmuuskopion aloitustiedostoistasi (AUTOEXEC.BAT & CONFIG.SYS.) ennen ehdotettuihin muutoksiin ryhtymistä.** Kiintolevyasemasi ei toimi kunnolla ilman näitä tiedostoja. Jos tietokoneesi käynnistyy automaattisesti jollakin toisella ohjelmalla (esim. Windows, Dosshell jne.), sinun on poistuttava näistä ohjelmista. Näin tehtyäsi eteesi tulisi ilmestyä seuraava komento: **C:\>**
2. Pane tyhjä pohjustettu levyke **A-asemaan** ja komennon **C:\>** jälkeen näppäile SYS A: [enter].
   Ruudusta tulisi näkyä **SYSTEM TRANSFERRED**. Muistathan, että on hyvin tärkeää käyttää asemaa **A:\>** vyörytyslevykettä varten. Lataus asemasta **B:\>** ei toimi.
3. Näppäile: **COPY C:\CONFIG.SYS A:** [enter]
   Ruudussa tulisi lukea "1 file copied".
   Näppäile: **COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:** [enter]
   Ruudussa tulisi lukea "1 file copied".
4. Nyt meidän täytyy muokata vyörytyslevykkeella olevat aloitustiedostosi **(CONFIG.SYS ja AUTOEXEC.BAT)**, jotta vyörytyslevyke toimisi. Prosessin yksinkertaistamiseksi voit tulostaa nykyiset aloitustiedostosi. Sitten voit käyttää aloitustiedostojen tulostetta viitteenä.
   Sinun on poistettava kaikki ulkoiset ajurit ja **TSR**/muistissa pysyvät ohjelmat: esim. hiiriajurit, anti-virus TSR:t, välimuistiohjelmat jne. **ÄLÄ käytä Symantecin SPEED DRIVEa.** Tämä voi aiheuttaa ongelmia pelin ajossa.
5. Siirry asemaan **A:\>** näppäilemällä **A:** [enter]
   Näppäile **EDIT A:\CONFIG.SYS** [enter]
   CONFIG.SYS-tiedoston sisällyksen tulisi ilmestyä ruutuun.
   CONFIG.SYS-tiedostossa oleva CD-ROM-ajuri sisältää normaalisti ajurin nimen (esim. **SBCD.SYS, SLCD.SYS, CDMKE.SYS, CDRVR.SYS.** jne.), jota seuraa CD-ROM:n laitenimi (esim. **/D:MSCD001, SLCD000**). Jätä pois hiiriajuri, **SETVER.EXE, SMARTDRV.EXE** ja Windowsin **IFSHLP.SYS**-ajurit.
   Alla on esimerkki siitä, millaiselta ihanteellinen NBA® JAM™ T.E.™ CONFIG.SYS-tiedosto näyttää:
   [CONFIG.SYS]
   DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
   DEVICE=C:\SLCD.SYS /D:SLCD000 /F:1 /N:1 (CD-ROM-ajurisi tulisi näyttää tällaiselta)

FILES=40
BUFFERS=20,0
STACKS=9,256
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=??????????? (tietyt äänikortit vaativat rivin config.sys:ssä. Jos olet epävarma siitä, tarvitsetko tämän rivin, käänny äänikortin ohjekirjan, alkuperäisen config.sys:n tai valmistajan puoleen lisätietoja varten)
HUOM! Vaikkakin on tärkeää, että tiedostossasi on samat perusriviotsikot (esim. **DEVICE=C:\???????**), kokoonpano vaihtelee tietokoneen mukaan.

6. Sinun tulisi poistaa ja/tai lisätä tarvittavat rivit tämän esimerkin mukaiseksi. Kun olet saanut loppuun tarvittavat muutokset, voit tallentaa tiedoston ja poistua painamalla **Alt + F**-näppäimiä vetääksesi alas tiedostovalikon ja näppäilemällä sitten **X** poistumista varten ja **Y** tallennusta varten.
7. Nyt sinun täytyy muokata myös **AUTOEXEC.BAT**-tiedostot. Tehdäksesi näin näppäile:
EDIT A:\AUTOEXEC.BAT [enter]
AUTOEXEC.BAT-tiedoston sisällyksen tulisi ilmestyä ruutuun.
AUTOEXEC.BAT-tiedoston äänikorttiasetukset sisältävät tavallisesti rivin **SET BLASTER=A??? I? D? T?**, jossa **"?"** on se numero, jota oma tietokoneesi käyttää (ks. omien aloitustiedostojesi tulostetta).
Alla on esimerkki siitä, millaiselta ihanteellinen NBA® JAM™ T.E.™ **AUTOEXEC.BAT**-tiedosto näyttää:
[AUTOEXEC.BAT]
PATH=C:\DOS
SET TEMP=C:\DOS
SET BLASTER=A220 I5 D1 T1 (äänikorttiasetuksesi tulisi näyttää tällaiselta)
C:\DOS\MSCDEX.EXE/D:SLCD000 (MSCDEX-rivisi tulisi näyttää tällaiselta) C:
CD\ACCLAIM\JAMTE (tai mihin hakemistoon olet asentanut "JAM"in) JAM
8. Sinun tulisi poistaa ja/tai lisätä tarvittavat rivit tämän esimerkin mukaiseksi. Kun olet saanut loppuun tarvittavat muutokset, voit tallentaa tiedoston ja poistua painamalla **Alt + F**-näppäimiä vetääksesi alas tiedostovalikon ja näppäilemällä sitten **X** poistumista varten ja **Y** tallennusta varten.
Onnittelut! Olet juuri tehnyt DOS-vyörytyslevykkeen. Kun haluat käyttää sitä, lataa vain tietokone uudelleen painamalla Ctrl+Alt+Delete. Jätä levyke asemaan A. Nyt muistin tulisi olla oikein konfiguroitu pelataksesi NBA® JAM™ T.E.™ -peliä.

VIANETSINTÄ

TAVALLISIMPIA KYSYMYKSIÄ

K: Sauvaohjaimeni ei toimi NBA® JAM™ T.E.™' -pelin kanssa. Mitä minun tulisi tehdä?

V: Useiden erilaisten PC-kokoonpanojen takia monia ristiriitoja voi esiintyä. Ensin sinun on määritettävä, mihin sauvaohjain on kytketty. Sitten sinun on käännyttävä laitteistosi ohjekirjan puoleen varmistaaksesi, että sauvaohjainportin hyppyasetukset on asetettu kohdalle ON tai ENABLED.
HUOM! Tietokoneessasi voi olla vain yksi tehtävään määrätty peliportti. Varmista, että kaikki muuta peliportit ovat OFF.
Toinen mahdollinen ratkaisu on säätää peliportin nopeus. Olemme havainneet, että asetuksen korotus antaa tavallisesti paremmat tulokset. Katso ohjeet pelikortin ja/tai äänikortin ohjekirjasta, kuinka se tehdään. Se voi olla fyysinen säätö tai se voi olla ohjelmiston konfigurointi.
Viime kädessä voit poistaa tiedoston **"FRONTEND.DAT" JAMTE**-hakemistosta. Tämän tiedoston poistaminen voi auttaa sauvaohjainongelmaasi.

K: Minulla on 100 %:sti yhteensopiva äänikortti, mutta ääntä ei kuulu. En ymmärrä!

V: Jos äänikorttisi ei näy laatikon luettelosta, vaikkakin se on 100 %:sti yhteensopiva yhden luetteloidun kortin kanssa, se on ehkä pantava Sound Blaster -emulointitilaan. Katso lisätietoja äänikortin ohjekirjasta. Tai varmista, ettei äänikortin kanssa ole IRQ-ristiriitoja. Pelin digitaalipuhe ei toimi, jos ristiriitoja esiintyy. Ajaa **JAMTE/AUDIO**-hakemistossa oleva **SETSOUND**-ohjelma. Varmista, että konfiguroituasi äänikortin, ohjelma tarkistaa, että äänikortin konfigurointi on onnistunut.
Huom! MIDI-asetuksia ei tarvitse konfiguroida, koska tämä peli ei käytä MIDIä hyväkseen.

K: En kuule musiikkia. Tulisiko sitä kuulua?

V: Kyllä. NBA® JAM™ T.E.™-pelissä on "Red Book Audio". Tämä merkitsee sitä, että kuullaksesi musiikkia sinulla on oltava "red book" -äänikaapeliliitäntä CD-ROM-asemasta äänikorttiin. Näitä kaapeleita voidaan ostaa paikallisesta tietokone/ohjelmistomyymälästä. Vaihtoehtona on kytkeä kaapeli CD-ROM-aseman kuulokeliittimestä äänikortin LINE-IN-syöttöön.
Jos et vieläkään kuule musiikkia, useimpiin äänikortteihin kuuluu mikseriohjelmia, joiden avulla voit säätää äänen voimakkuuden tason (ks. äänikorttisi mukana tulevaa käsikirjaa). Aja tämä ohjelma ja varmista, että asianomaiset äänitehot on asetettu kuuluvalle tasolle.

K: Joskus NBA® JAM™ T.E.™ -peli lukkiutuu. Mitä voisin tehdä tämän ongelman helpottamiseksi?

V: Voi olla, että lataat muun ohjelmiston, joka ei ole yhteensopiva NBA® JAM™ T.E.™:n kanssa. Yritä ajaa järjestelmä vyörytyslevykkeestä. Tai voi olla, että kaikkia järjestelmävaatimuksia ei ole tyydytetty. Pane merkille laatikossa luetellut vaatimukset. Et pysty pelaamaan peliä, ellei vähimmäisvaatimuksia ole tyydytetty. Varmista, että kaikki järjestelmäsi ajurit ovat ajan tasalla.
Voit koettaa myöskin ajurien muuttamista äänikorttiasi varten ajamalla JAMTE/AUDIO-hakemistossa olevan SETSOUND.EXE. Väärän ajurin käyttäminen saa pelin romahtamaan.
Huom! Ensoniq Soundscape/Reveal SFX32:n käyttäjät: Jos sinulla on vaikeuksia äänikortin konfiguroinnissa, kokeile "Creative Labs Sound Blasteria" ja 100 %:sti yhteensopivaa ajuria SETSOUND-ruudussa. Varmista, että äänikortti on pantu FM-emulaatiotilaan.

NBA® JAM™ T.E.™ ei ole yhteensopiva IBM Blue Lightning -prosessorin kanssa. Tämä prosessori saa pelin jäätymään.

K: Peli on hidas järjestelmässäni. Kuinka pystyn nopeuttamaan sitä?

V: Jos NBA® JAM™ T.E.™ on hidas järjestelmässäsi:

- Mene vaihtoehtojen ruutuun. Special Features -ruudussa korota "mehutila" 4X:ään. Game Options -ruudussa pystyt pienentämään pelaajien kokonaiskokoa 60 %:iin. Tämä kohottaa huomattavasti pelin kokonaisnopeutta.
- Suorita täysi asennus osittaisen asennuksen asemesta.
- Estä äänitehosteet käyttämällä setsound.exe-ohjelmaa.
- Varmista, että sinulla on vähintään 256Kb välimuistia.
- Kokeile vyörytyslevykkeen käyttöä vapauttaaksesi vähän muistia.

K: Peli romahtaa, kun pelaan NBA® JAM™ T.E.™' -peliä Windows 95:llä. Apua!

V: Jos peli romahtaa Windows 95:ssä, ehdotamme, että poistut Window 95:stä pelataksesi peliä. Voit tehdä näin kahdella tavalla:

1. Jos olet jo Windows 95:ssä, näpäytä START-näppäintä ja SHUTDOWN tietokone. Valitse "Restart Computer in MS-DOS mode". Tämän tulisi viedä sinut MS-DOS-komentoon (C:\>). Näppäile sen hakemiston nimi, johon NBA® JAM™ T.E.™' on asennettu ja paina **ENTER**. Näppäile sitten **"JAM"** ajaaksesi pelin.
2. Kun tietokone "lataa", paina **F8**-näppäintä komennon "Starting Windows 95" kohdalla. Valitse vaihtoehto "Command Prompt Only" valikosta. DOS-komennon (C:\>) kohdalla aja Windows-hakemistossa oleva tiedosto **DOSSTART.BAT** aktivoidaksesi CD-ROM-aseman. Näppäile hakemiston nimi, johon NBA® JAM™ T.E.™' on asennettu ja paina **ENTER**. Näppäile sitten **"JAM"** ajaaksesi pelin.

   Pelin ajaminen Windows 95:ssä:

   1. Näpäytä vasemmassa alakulmassa olevaa Start-näppäintä.
   2. Tuo kohdistin Programs-valikon kohdalle.
   3. Valitse MS-DOS-komento tästä valikosta.
   4. Siirry hakemistoon, johon NBA® JAM™ T.E.™' on asennettu (esim. **C:\ACCLAIM\JAMTE**).
   5. Näppäile **"JAM"** ajaaksesi pelin.

K: Miksi peli romahtaa, kun pelaan NBA® JAM™ T.E.™ -peliä MS Windows 3.1 Windows NT:ssä, IBM OS/2:ssa?

V: Monitehtäväiset ympäristöt kuten nämä voivat olla ristiriidassa NBA® JAM™ T.E.™' -pelin kanssa niiden muistin käytössä ja muissa järjestelmämahdollisuuksissa. Suosittelemme NBA® JAM™ T.E.™' -pelin pelaamista suoraan DOS:sta eikä missään muussa käyttöympäristössä.

K: Peli toimii hienosti puoliaikaan saakka. Sitten se romahtaa. Miksi?

V: Voi olla, että ajat SMARTDRV. Varmista, että olet poistanut smartdrv **AUTOEXEC.BAT:sta** tai voit vaihtoehtoisesti luoda vyörytyslevykkeen. Katso teknisen liitteen sivulla 1 olevia ohjeita. Lisäksi sinulla voi olla videokortti, jossa on alle 1MB muistia. Tämä peli vaatii vähintään 1MB SVGA grafiikkasovittimen pelatakseen täysin liikkuvan videon. Pikakeinona voit panna FMV:n pois päältä Special Options -ruudusta välttääksesi romahduksen puoliajalla.

K: Kun ajan JAM.COM-tiedoston, saan virheen, joka muistuttaa "Fatal Error Code 2... Thanks for playing NBA JAM."

V: Näin tapahtuu tavallisesti, kun videokortissa on alle 1MB muistia tai tietokoneessasi on alle 8MB RAM-muistia. Väärän äänikorttiajurin asettaminen setsound-ohjelmaan saa myös aikaan tämän virheen.

K: Kun ajan NBA® JAM™ T.E.™' -pelin, saan virheilmoituksen "Not Ready Reading Drive A". Mitä minun pitäisi tehdä?

V: Jos saat tämän viestin, varmista, että NBA® JAM™ T.E.™ CD-ROM on CD-ROM-asemassa ja että CD-ROM-asema toimii. Jos kaikki muu epäonnistuu, asenna tuote uudelleen.

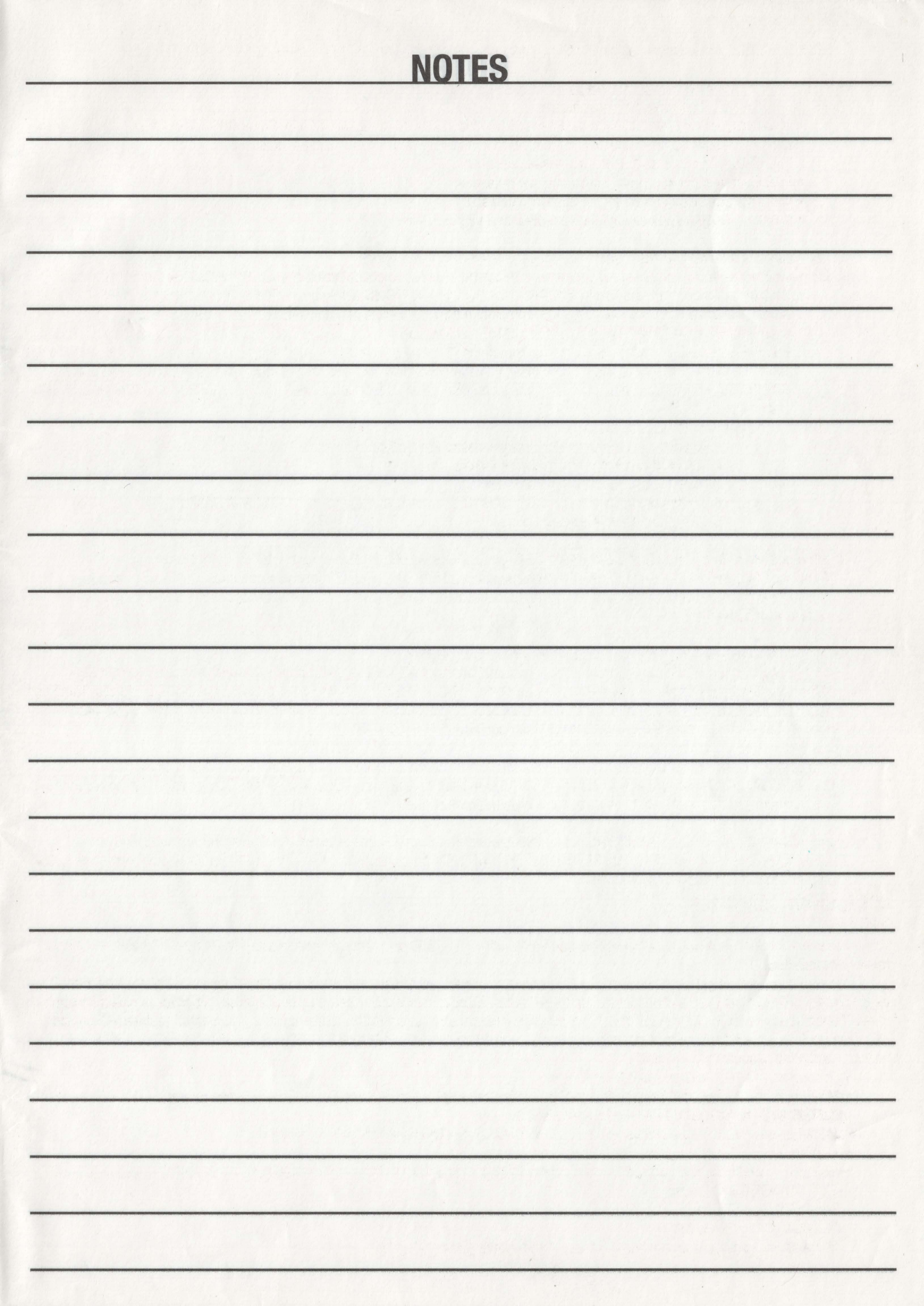
ACCLAIMIN TEKNINEN TUKI

PUHELIMITSE

Acclaimin tekniseen tukiosastoon voi soittaa numeroon (516) 759-7800 maanantaista perjantaihin klo 09.00-19.00 välisenä aikana itäistä normaaliaikaa.

Jos sinulla on vielä ongelmia NBA® JAM™ T.E.™ -pelin kanssa luettuasi tämän teknisen liitteen, lue tämä osa ja soita meille. Meillä on teknikkohenkilöstö valmiina avustamaan sinua ongelmiesi kanssa. Tämän päivän mikroissa on monia erilaisia laitteisto- ja ohjelmistoyhdistelmiä. Tämän vuoksi voi olla, että meidän täytyy pyytää sinua kääntymään tietokoneyhtiön, laitteiston valmistajan tai systeemiohjelmiston julkaisijan puoleen, jotta järjestelmäsi voidaan konfiguroida kunnolla. Kun soitat meille, yritä olla lähellä tietokonettasi. Faksin käyttö olisi todella avuksi. Pidä seuraavat tiedot käsillä:

- Tietokonetyypin ja laitteiston sisällyksen listaus.
- Mikäli mahdollista, levynpakkausohjelmiston DOS-versio ja tyyppi (esim. Stacker, DoubleSpace, Superstor jne.).
  CONFIG.SYS- ja AUTOEXEC.BAT-tiedostojen sisällys.
- **MEM**-lauseen sisällys. Tämä käsky osoittaa senhetkisen käytettävissä olevan muistin määrän.
- TARKAN, mahdollisesti näkyvissä olevan virheilmoituksen.
- Äänikortin merkki sekä ko. kortin IRQ, I/O-osoite ja DMA-asetus. (Löydät nämä tiedot AUTOEXEC.BAT-tiedostosta. Näppäile vain:
  EDIT AUTOEXEC.BAT [enter]
  Rivin tulisi näyttää tältä:
  SET BLASTER=A220 I5 D1 T6
  "A":ta seuraava numero on äänikortin osoite. "I" on keskeytys ja "D" on DMA.



NOTES



NOTES